







# テストの利益(基本)

140件超のテストに対して、  
エディタでの完走に3分。

実機Play時の完走に2分。

実機での課金処理を含む約140回のテストを、  
これだけの時間でこなしている。

# テストの利益(基本)

## 課金処理

- サーバに送付する瞬間に課金機構を落とす
- 未済のreceiptがプラットフォームに残る
- 課金機構を再起動
- 未済receiptを拾ってサーバに投げる

手ではタイミングがピーキーすぎて  
とてもできないようなことも、テストならできる。