

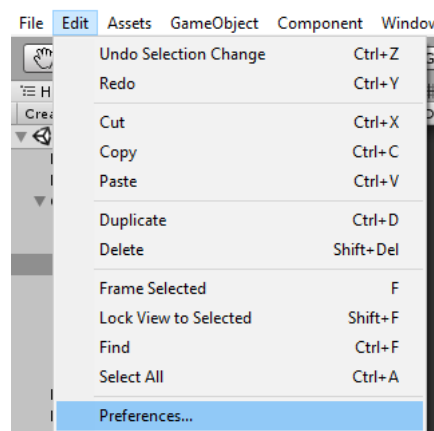
Configurando o Unity Remote

Quando estamos desenvolvendo um jogo para celular, queremos testar o máximo possível esse jogo dentro da plataforma alvo. Existem duas maneiras de testarmos o jogo que estamos fazendo.

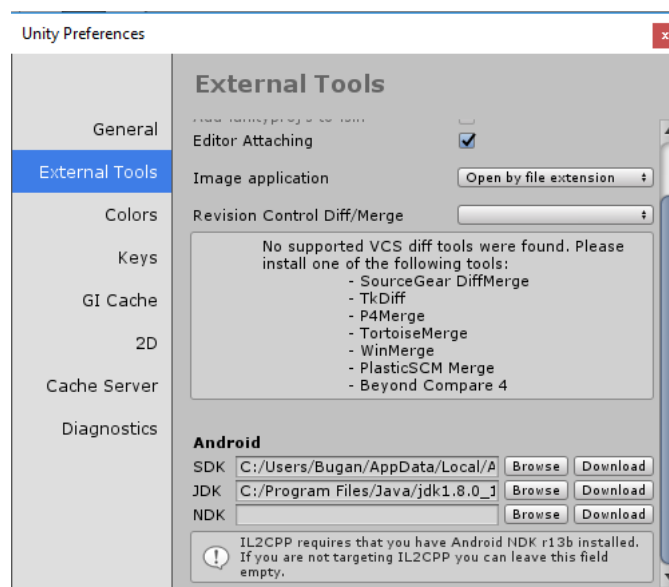
Uma maneira é fazer uma build do jogo, outro é utilizarmos o Unity Remote para testar o jogo no celular diretamente do editor da Unity assim como fizemos no curso.

No nosso caso, estamos criando um jogo para o Android, e por isso, precisamos do SDK e do JDK do Android instalados antes de iniciarmos esse processo, caso contrário, a Unity apresentará um erro.

Uma vez instaladas essas duas dependências, podemos ir em “Edit->Preferences”.

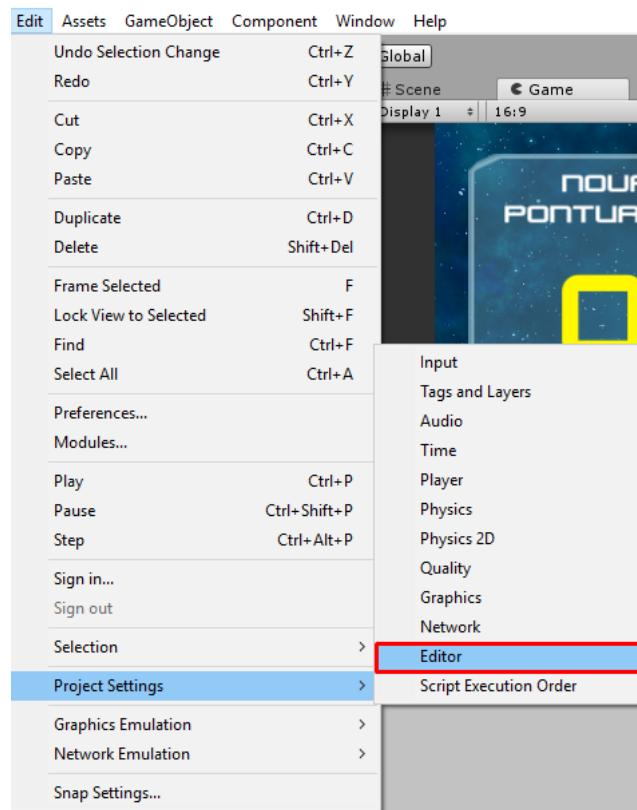


Dentro do menu de preferências, selecione a opção “External tools” e coloque o caminho do JDK e do SDK do Android nas configurações.

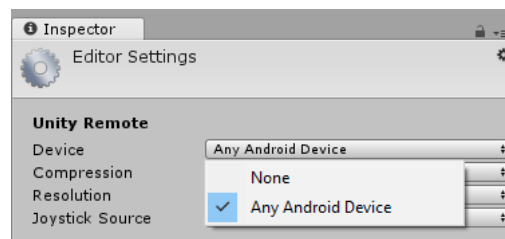


Se queremos utilizar o Unity Remote, precisamos ativar o modo desenvolvedor do seu celular e baixar o app Unity Remote. Com o modo de desenvolvedor desbloqueado e o Unity remote instalado, conecte seu celular via USB ao computador e ative a opção de depuração por USB, dentro das configurações de desenvolvedor.

Agora que seu celular já está configurado, precisamos entrar nas configurações do projeto da Unity e ajustar o editor para ele reconhecer o celular.



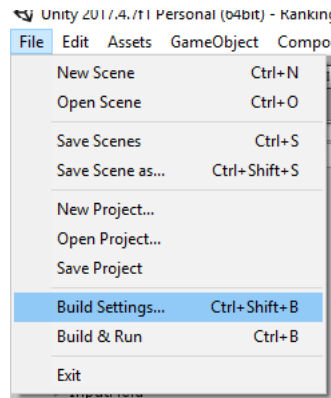
Dentro das configurações do editor, procure a opção “Device” que fica na categoria Unity Remote e mude a opção de “none”(nenhum) para “Any android Device” (Qualquer aparelho Android)



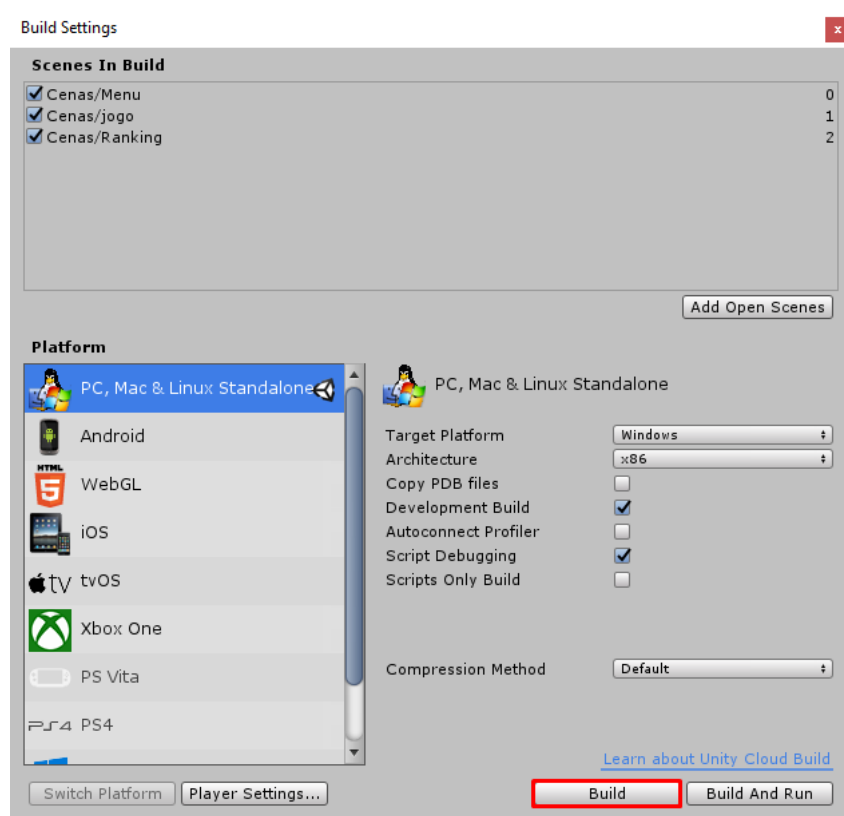
Com o celular conectado ao computador e essa configuração de “device” feita, reinicie a Unity para que ela reconheça o seu celular e você possa testar seu jogo apenas clicando no ícone de “play” da Unity. Lembre-se de que, para isso funcionar, o app Unity Remote deve estar aberto no seu celular. caso contrário a Unity não espelhará o jogo nele.

Essa maneira de testarmos o jogo no cel é mais prática do que a primeira, já que só precisamos clicar no botão de “play” da Unity e imediatamente estamos jogando. Porém, existem algumas limitações. Algumas APIs como a de vibração não farão o celular vibrar, elas apenas exibirão algumas mensagens no console da Unity. Além disso, a rotação do app não ficará travada, mesmo que tenhamos escrito código ou configurado o player para ele manter o jogo apenas na horizontal ou vertical. Ou ainda, se quisermos que algum código seja executado em uma plataforma específica, enquanto testarmos o jogo com o Unity Remote, ele ainda entenderá que estamos dentro do editor da Unity, e esses códigos podem não funcionar da maneira que esperamos.

Com tudo isso, vale a pena utilizar o Unity Remote para testes rápidos enquanto estamos desenvolvendo, mas para um teste mais extenso e de gameplay a sugestão é que façamos uma build do jogo para ter certeza de como vai ficar o produto final. Esse processo de “build” gera o arquivo instalável que depois você pode mandar para as lojas como Apple store ou Google play. Para gerarmos uma build, podemos ir no menu “File->Build Settings”.

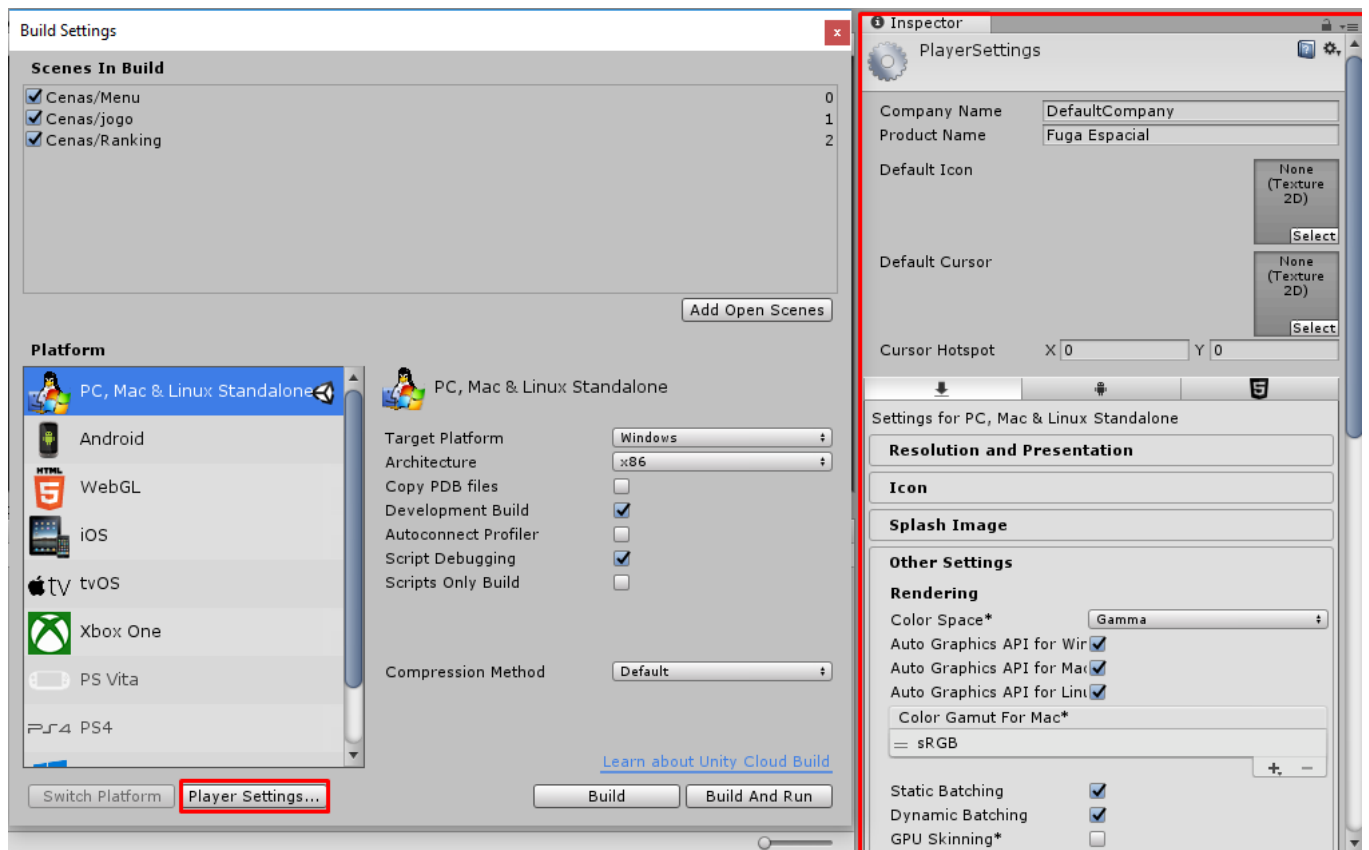


Clicando nessa opção, você verá uma nova janela onde podemos configurar quais cenas e para qual plataforma o jogo será destinado. Lembre-se de que a primeira cena que adicionarmos nessa tela (A cena com índice 0) será a primeira cena executada pelo seu jogo.

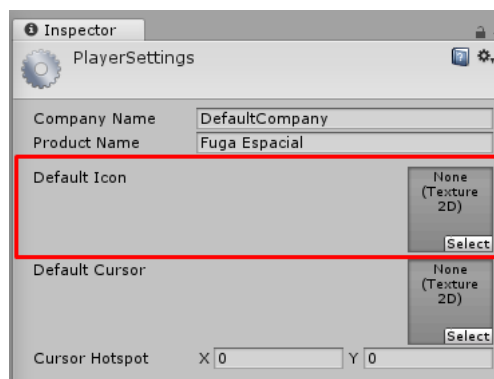


Ao clicar em “build”, a Unity começará o processo de transformar seu jogo em um arquivo instalável/executável pela plataforma alvo.

Antes de realmente criar seu .APK, precisamos alterar as configurações do executável. Para isso, clique em “player settings” dentro da janela “Build Settings”. Ao fazer isso, a aba “inspector” da Unity irá mudar e agora apresenta outras opções para nosso executável.

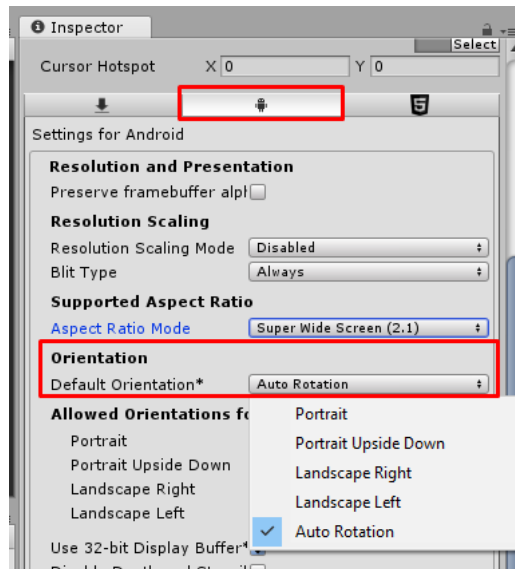


Dentro dessa aba, podemos colocar uma imagem como a de um ícone para o jogo.

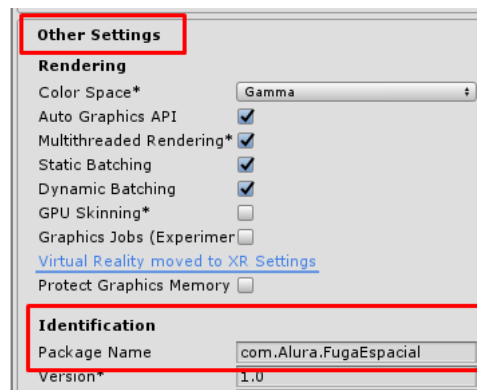


Podemos ajustar também a orientação do jogo, ou seja, podemos escolher se o jogo irá ser apresentado em modo retrato ou paisagem, ou ainda se ele deve rotacionar automaticamente.

Atenção, pois essas opções só aparecem quando você estiver com as configurações do Android selecionadas.



A única opção que realmente precisamos configurar é o nome do pacote do jogo. Essa opção fica dentro do painel “other settings” e, se não alterarmos essa configuração “package name”, a Unity lançará um erro na hora de gerar a build do jogo.



Depois de tudo isso configurado podemos clicar no botão “build” e gerar nosso arquivo APK que podemos instalar no nosso celular.

Nome
Fuga_Espacial.apk

Apesar dessas configurações precisarem ser feitas apenas uma vez, esse trabalho todo, além do tempo que demoramos para gerar uma build de fato, pode não compensar para quando queremos testar algo pequeno do jogo.