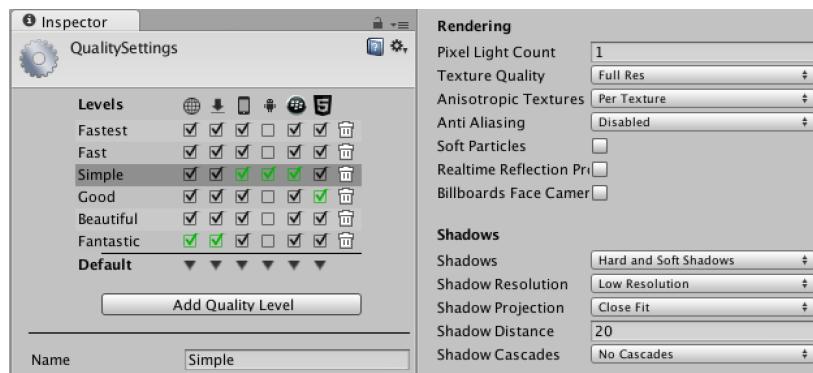


22  
**Nosso jogo rodando no Android**

Como um celular ou *tablet* possui menos memória e processamento que um computador ou um console, precisaremos alterar a qualidade do jogo para esse público.

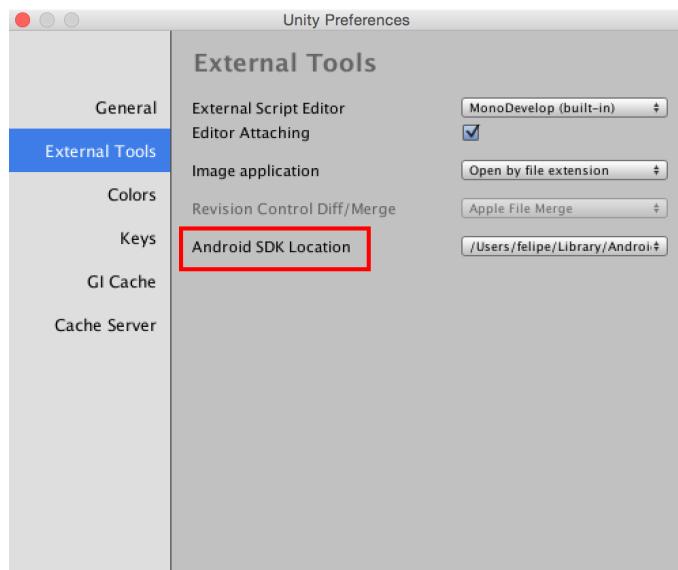
- Vamos em `Edit -> Project Settings -> Quality` .
- Em `Inspector -> Quality Settings -> Levels` , vamos selecionar `Simple` .



- Em `Inspector -> Quality Settings -> Shadows` colocaremos `Shadows = Hard and Soft Shadows` e `Shadow Projection = Close Fit` .

Inicialmente, rodaremos nosso jogo em aparelhos Android. Então, precisamos dizer ao Unity onde está nosso SDK do Android para que o Unity possa construir nossa aplicação. Caso você não tenha o SDK do Android baixado na sua máquina, basta fazer o [download no site oficial do Android \(https://developer.android.com/sdk/index.html\)](https://developer.android.com/sdk/index.html).

- Em `Edit -> Preferences... -> External Tools` , vamos apontar nosso diretório do SDK em `Android SDK Location` .



Com nosso SDK apontado corretamente, basta dizermos como nosso jogo será exibido no Android!

- Em `File -> Build Settings...` selecione `Android` e clique em `Player Settings...`
- Agora, vamos em `Inspector -> Player Settings -> Resolution and Presentation` e colocaremos `Default Orientation = Landscape Left` .

- Em Inspector -> Player Settings -> Other Settings -> Identification , vamos alterar

```
PlayerSettings.bundleIdentifier = br.com.alura.towerdefense
```

Agora, na tela de Build Settings , basta plugar seu aparelho na USB e clicar em Build And Run !

**Dica:** caso as sombras fiquem muito fortes, basta diminuir a intensidade da luz do Sol .

## Responda

INserir CÓDIGO		FORMATAÇÃO
<pre>PlayerSettings.bundleIdentifier = br.com.alura.towerdefense</pre>		