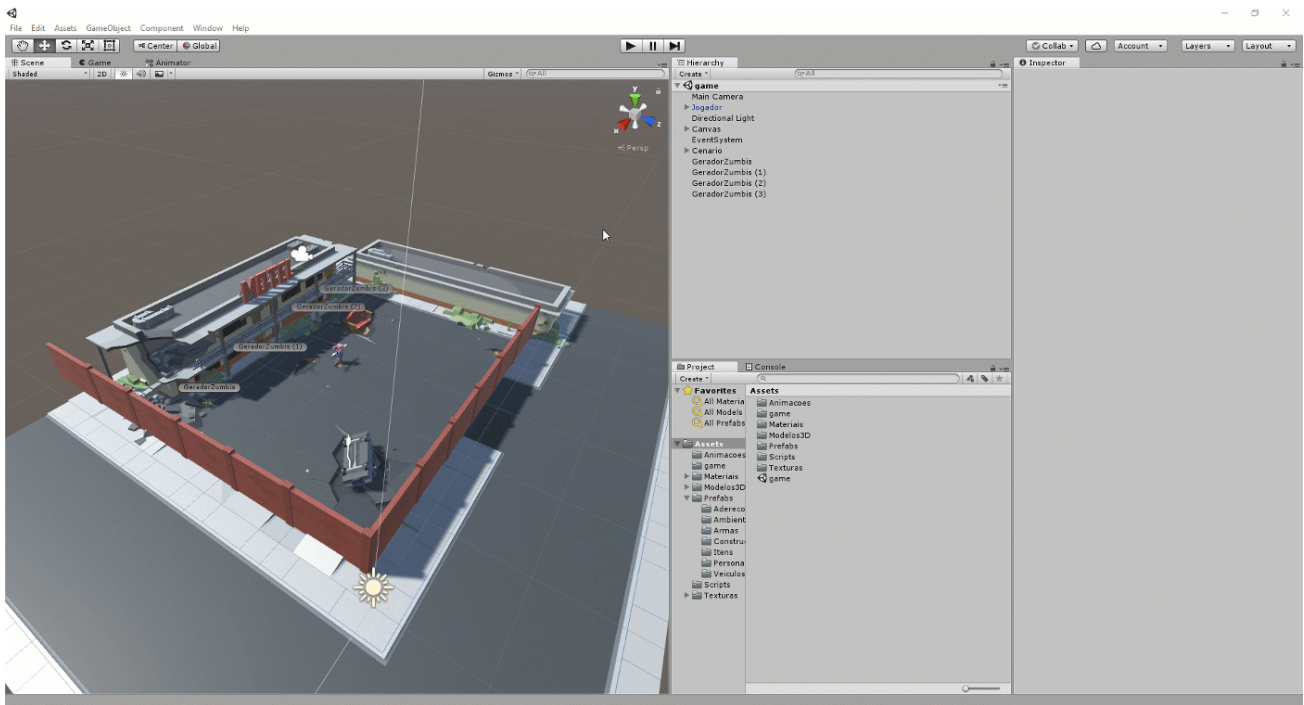


Publicando nosso Jogo

Para publicar o Jogo, ou seja, retirá-lo de dentro do **Unity** temos que salvar tudo. Então salve a Cena e os *Scripts*.

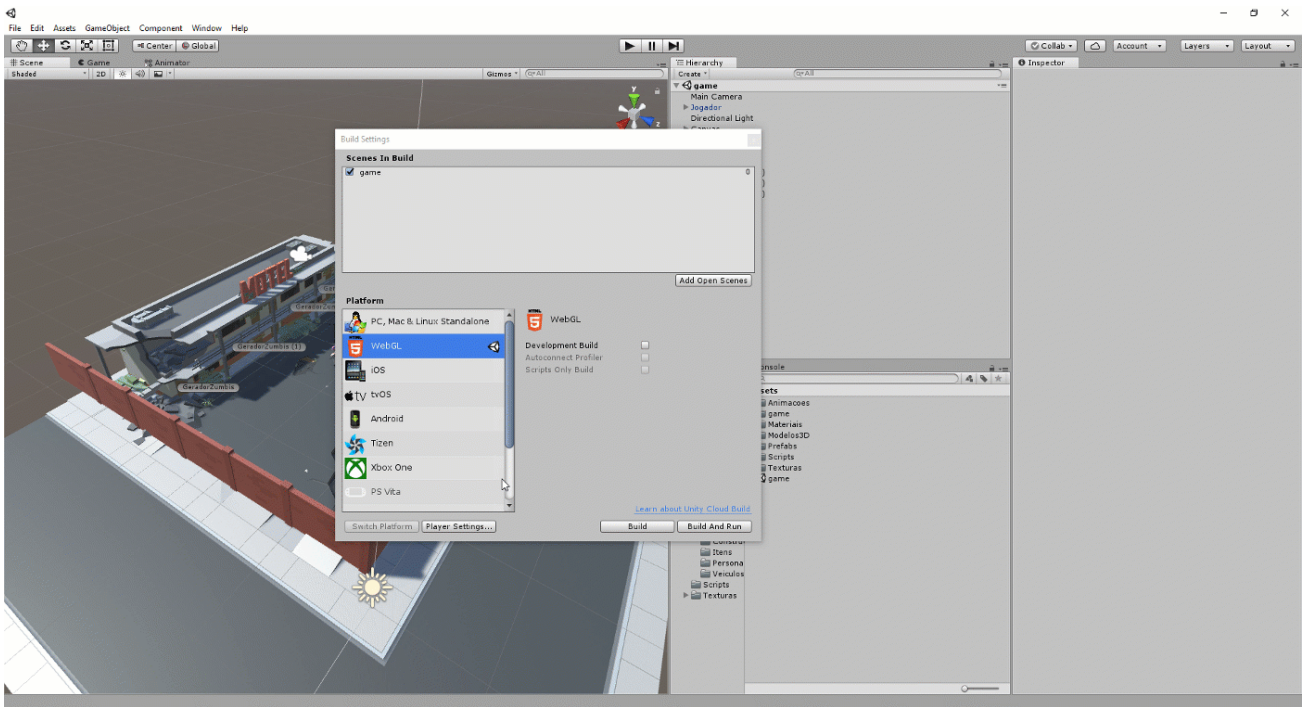
Agora temos que ir no menu em **File > Build Settings...**, com a sua Cena do jogo aberta, clique no botão **Add Open Scenes** assim sua Cena irá entrar no seu jogo quando fizermos o Build.

Selecione que iremos exportar nosso jogo para **WebGL** e clique no botão **Trocar de Plataforma (Switch Platform)** e espere o processo ser completado.



Agora vamos clicar no botão **Player Settings...** e vamos definir algumas propriedades do jogo quando for exportado na área de **Resolução e Apresentação (Resolution and Presentation)** vamos colocar a **Largura (Width)** com o valor de **960** e a **Altura (Height)** com o valor de **540**.

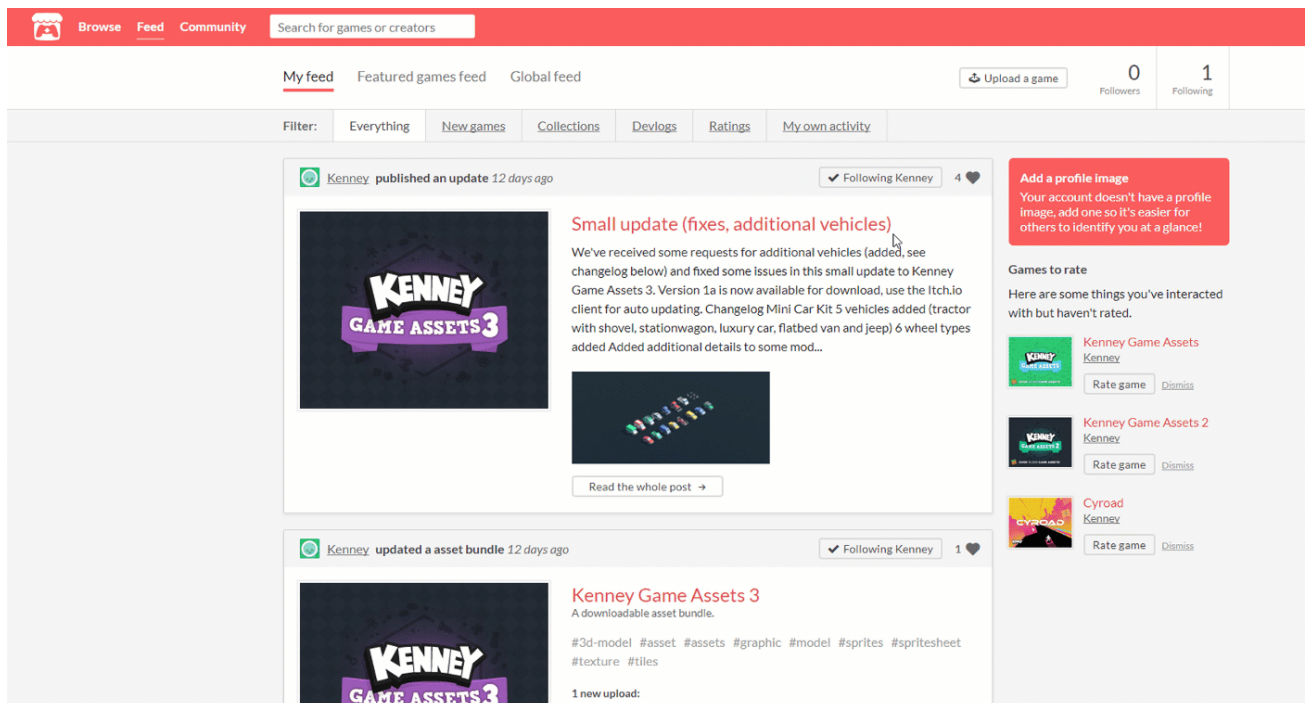
Também vamos marcar a opção **Executado em Segundo Plano (Run In Background)** e selecionar o **WebGL Template** como **Mínimo (Minimal)**.



Agora no **Build Settings** clique no botão **Build** para exportar seu jogo e crie uma pasta para incluir os arquivos.

Com seu jogo exportado o que vamos fazer é clicar na pasta que contém os arquivos do jogo e criar um **.zip** com o conteúdo desta pasta.

Agora navegue até o site <https://itch.io> (<https://itch.io>) e faça uma conta e menu de topo do site clique em **Upload a game** e depois em **Criar um novo projeto (Create new project)** e vamos preencher as informações necessárias para termos o nosso jogo na plataforma.



Preencha o **Título (Title)** com o nome do seu jogo, em **Tipo de Projeto (Kind of project)** selecione a opção **HTML**, em **Pricing (Pagamento)** coloque **Sem pagamento (No payments)**.

Os objetos fornecidos por nós devem ser utilizados somente para fins educacionais por isso é muito importante não publicar o jogo comercialmente e publicamente

Quando chegar na sessão de **Uploads** clique no botão **Upload files** e selecione o **.zip** da pasta que criamos anteriormente.

E em **Embed options** coloque em **Largura e Altura** os mesmos valores que definimos na Unity.

No Final da páginas nas opções de **Visibilidade e Acesso (Visibility & access)** marque que seu jogo é **Restrito (Restricted)** e coloque uma senha de acesso para o seu jogo.

The screenshot shows the Itch.io game page editor. At the top, there are buttons for adding platforms: Steam, Apple App Store, Google Play, Amazon App Store, and Windows Store. Below these is a section for a 'Custom noun' with a text input field containing 'optional'. The next section is 'Download & install instructions', which includes a text area for instructions and a rich text editor toolbar. Below that is the 'Community' section with radio buttons for 'Disabled', 'Comments', and 'Discussion board'. The 'Visibility & access' section has radio buttons for 'Draft', 'Restricted', and 'Public'. A red 'Save & view page' button is at the bottom of the form. The footer of the page includes social media icons, navigation links (ABOUT, FAQ, TEAM, BLOG, CONTACT US), and copyright information (Copyright © 2017 Itch corp).

Agora é só salvar e ver a página com o seu jogo na Web!

Você pode fazer download do projeto Unity final do curso [clcando aqui \(https://github.com/alura-cursos/unity-shooter/raw/master/Final_Aula5.zip\)](https://github.com/alura-cursos/unity-shooter/raw/master/Final_Aula5.zip).