

GAutomator SDK是Unreal 4中的一个项目插件。GAutomator插件目前仅支持Android平台（PIE环境部分功能可用），项目中集成插件之后，可自动启动SDK。SDK支持获取游戏组件、获取位置信息等。

GAutomator UE版本的SDK以源码的形式发布，目前仅支持Android平台，默认运行在Runtime编译状态下，发型版本也会带上。

注：发布版本关闭GAutomator 插件

工程目录下,.uproject，只需要把Plugins对应GAutomator设置为不启动即可

```
"Plugins": [  
  {  
    "Name": "GAutomator",  
    "Enabled": false  
  }  
],
```

**GAutomator集成步骤：**

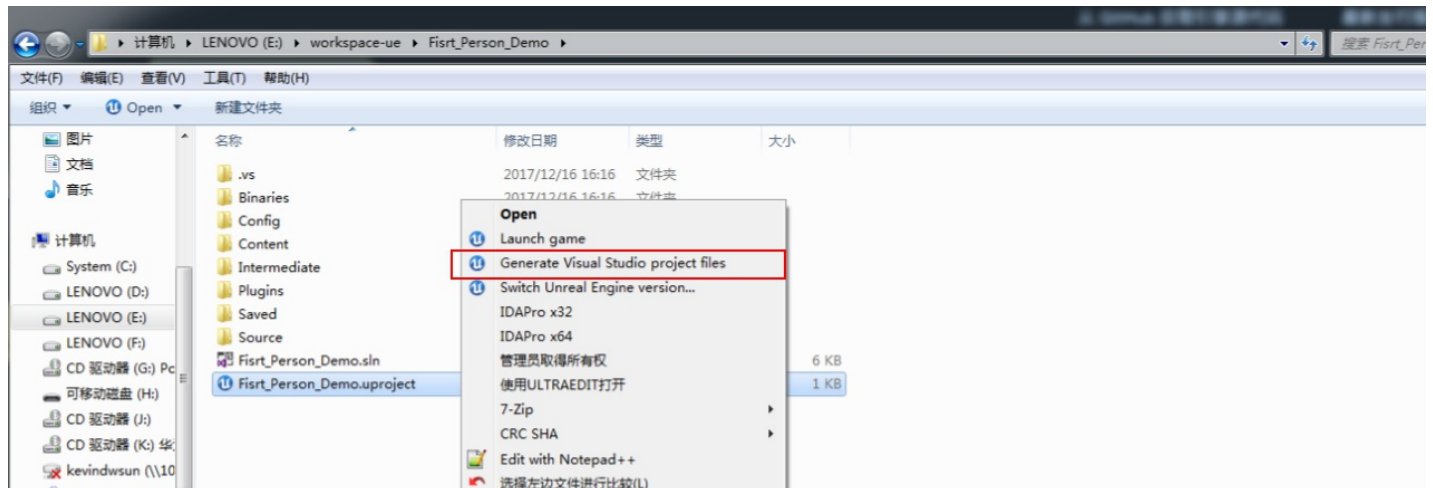
**step 1:**

将Unreal GAutomator的插件目录拷贝至项目的Plugins目录下。如果游戏项目目录中没有"Plugins"目录，创建"Plugins"目录。插件可拷贝至"Plugins"目录下的任何子目录下。



**step 2:**

重新生成 c++ 项目文件。插件模块和代码应该在项目文件中被体现出来。



**step 3:**

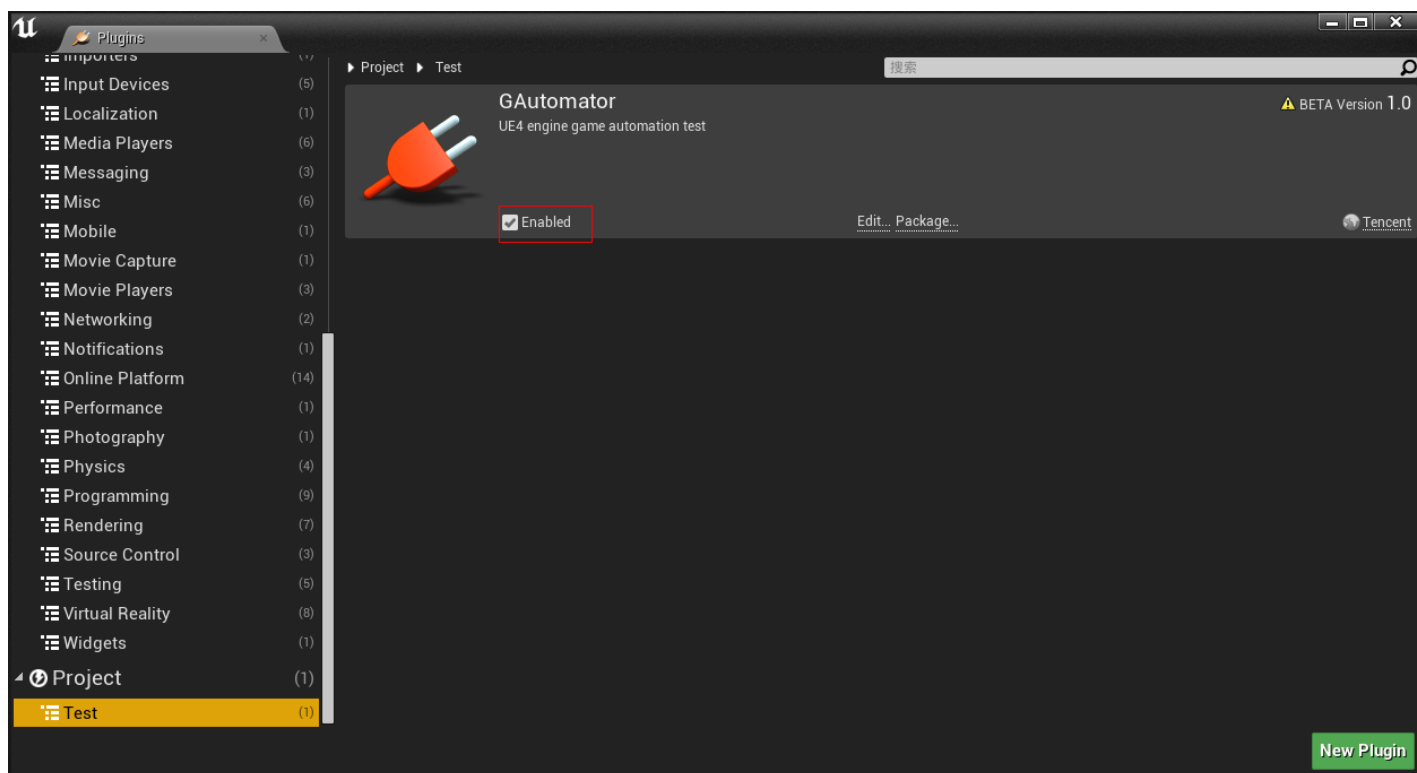
正常的\*\* 编译游戏项目\*\*。Unreal Build Tool 会检测到插件的存在，并将它们作为游戏的依赖项进行编译。

**step 4:**

启动编辑器（或者游戏）。插件一开始是处于禁用的状态，但可以在编辑器界面中启用它。

**step 5:**

打开插件编辑器（Window->Plugins），找到该插件并选中勾选框。



#### step 6:

\*\*重启编辑器。\*\*插件就会自动在启动时被加载。正常编译，即会集成SDK

#### 集成成功

集成GAutomator插件后，启动的时候会在左上角显示WeTest GAutomator.

□

GAutomator插件启动成功之后，会在手机上开启27019端口，可通过以下命令查看

```
adb shell netstat -an|findstr 27019
```