1.Gitlab 소스 클론 이후 빌드 및 배포할 수 있도록 정리한 문서

A706(팀 등푸른 생선) - 조승희/김세진/배원빈/이재영/지경근/탁호준

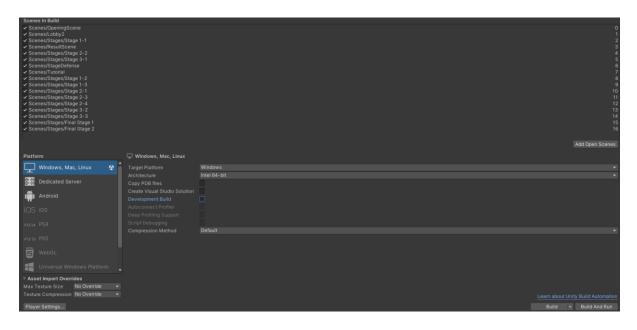
프로젝트 버전

Unity - 2022.3.44f

Photon Pun - 2.47

Photon lib - 4.1.8.9

빌드 씬 세팅



외부 프로그램

Photon PUN2

빌드방법

프로젝트 클론 후

1. 포톤 앱 아이디 JSON 파일 작성

.gitignore 처리된 Etc.json을 직접 작성해야 빌드가 실행됩니다.

따라서 위의 이미지처럼 최대 6개의 포톤 APP ID를 입력하신 후, Etc.json으로 이름 변경하신 후에 Assets/Resources 폴더에 저장해주세요.

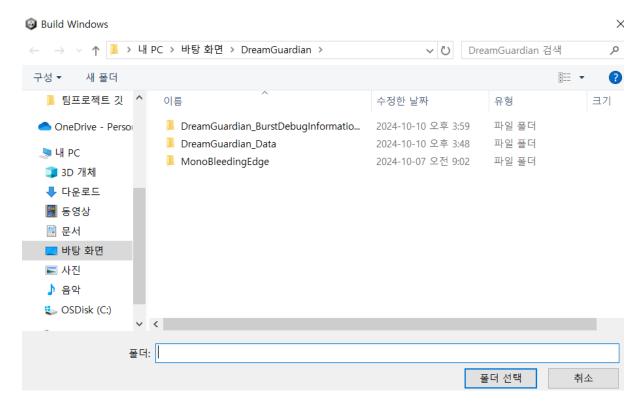
(현 프로젝트 팀의 포톤 앱 ID를 공유받고자 하는 경우, 문의바랍니다.)

2. 빌드 세팅 후 런

유니티 2022.3.44f 버전으로 접속 후,

File - Build Settings으로 빌드세팅창을 띄우고

위의 세팅처럼 맞춘 후, 우측 하단의 build and run을 눌러주시면



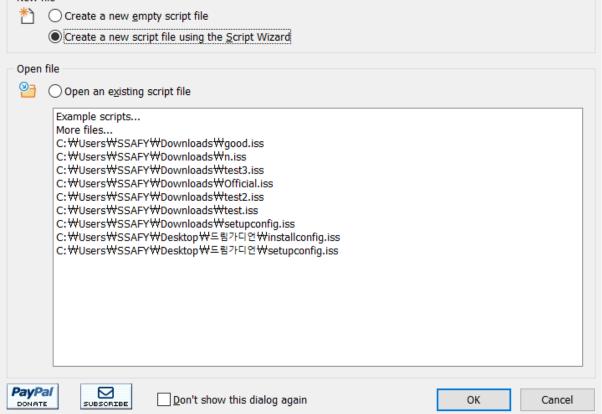
빌드 윈도우 창이 뜹니다. 클론한 프로젝트가 설치된 곳에는 설치가 되지 않으니 되도록 여유가 있는 다른 공간에 폴더를 만들어 저장해주세요.

+) Inno Setup을 통한 배포

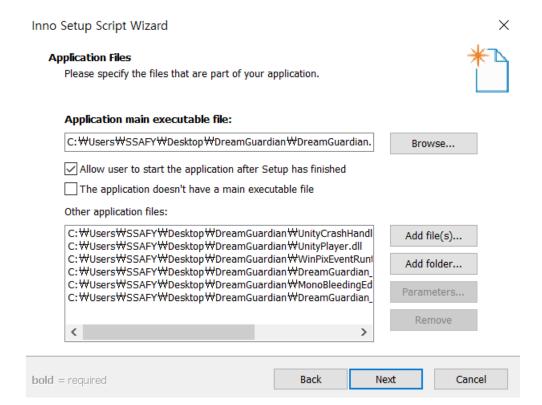
유니티 빌드 후, 빌드 데이터를 이용하여 설치파일 exe를 만들 수 있습니다.

1. 시작 시, create a new script file using the script wizard 체크 후 OK

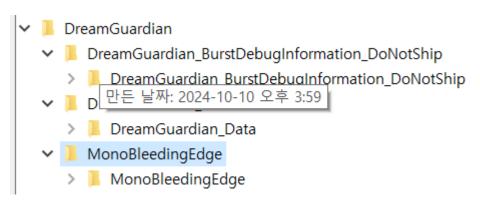
Welcome × New file Create a new empty script file © Create a new script file using the Script Wizard



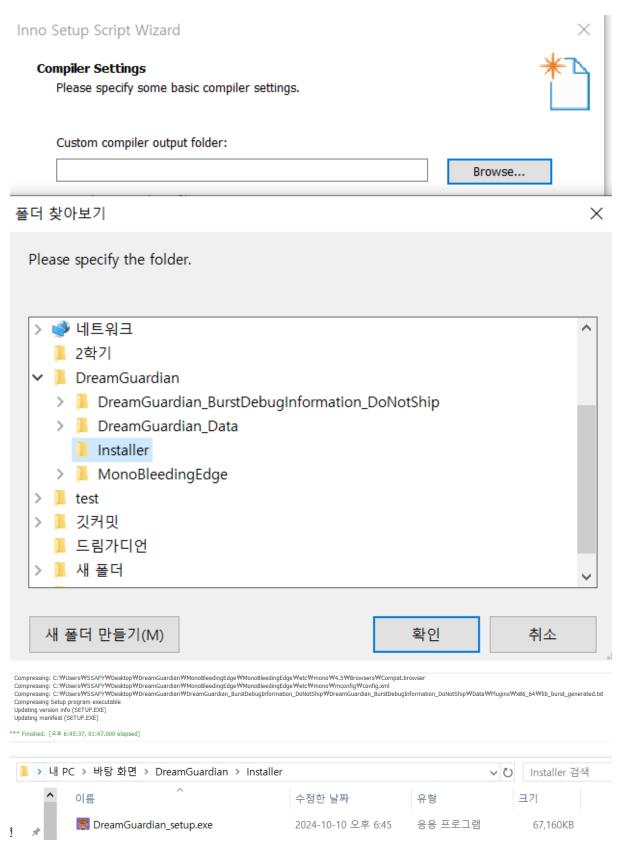
2. 빌드 파일의 exe 파일을 Application main executable file로 설정한 후, 빌드 내의 나머지 파일과 폴더를 지정.



단, 폴더 지정 시 같은 이름의 폴더를 만들어 폴더의 내용물들의 하위 폴더로 내려야 합니다.



3. Inno Setup 스크립트가 실행된 뒤, 설치파일을 둘 곳을 지정합니다.



확인 후 스크립트를 실행하시면 해당 빌드의 설치 파일을 얻으실 수 있습니다.