Варіант 6.

Компіляція проєкту під мобільну операційну систему в Unity може бути здійснена наступним чином:

* Вибір платформи: У меню "Build Settings" (Файл > Build Settings) виберіть цільову мобільну платформу (наприклад, iOS або Android).
* Налаштування параметрів: Після вибору платформи переконайтеся, що всі параметри налаштування відповідають вимогам обраної платформи. Налаштування може включати роздільну здатність, налаштування гравітації, розмір текстур тощо.
* Управління бібліотеками: Виберіть необхідні бібліотеки, які потрібно включити до проекту. Наприклад, для Android може знадобитися додати підтримку для сервісів Google Play.
* Складання проекту: Натисніть кнопку "Build" (або "Build and Run"), щоб розпочати компіляцію проекту. Unity створить виконуваний файл для обраної платформи.
* Тестування: Після компіляції ви можете перевірити роботу проекту на симуляторі або реальному пристрої.
* Оптимізація і виправлення помилок: Виконайте необхідні оптимізації та виправлення помилок для забезпечення плавної роботи програми на мобільних пристроях.
* Розгортання: Після успішного тестування і виправлення помилок готовий файл можна розгорнути в мобільному магазині або вручну на пристрої користувача.