**Документация на шаблон гиперказуалок**

Можете создавать игру на сцене MainScene, или создать свою. Во втором случае надо закинуть скрипт SettingsManager на пустой объект и расставить все объекты в инспекторе.

Чтобы добавить звуки открываем SettingsManager, идем в конец, и добавляем новые переменные, в скрипте есть подсказки.

Звуковые файлы добавляем в AudioSounds

Открываем скрипт Sample там есть примеры вызова скриптов, обращение к методам через General.

**Инструкции настройки билда**:

Иконка игры,

**Resolution and Presentation:** портретная ориентация,

**Other settings:**

Override default package name: ставим бандл гугла, версия игры,

Minimum API Level 5.0, Target API Level 11.0

Scripting Backend IL2CPP

Api Compatibility Level .NET 4.x

ARM64 true

Active Input Handling – Both если используете Nice Vibration

Keystore создаем ключ в определенном месте, с генерированными паролями, сохраняем пароли

**Установка Facebook:**

1. <https://developers.facebook.com/docs/unity/downloads/>

Скачать версию Unity SDK, Устанавливай в проект

1. <https://developers.facebook.com/docs/unity/examples>

Первый код копируй, Создай любой скрипт и запихай туда. На сцене создай объект и повесь туда скрипт.

1. В Facebook setting введи appid, appname можешь стереть, появится keyhash и вставить keystore(ставишь путь к созданному keytore, и само название файла.keystore) (если нету создай и вставь), и нажми регенерейт manifest.
2. И в манифест файле, Debugble mode исправить на false

(Папка Plugins\ Android\ manifest) не папка Facebook\Plugins

***каждый раз при билде не забываем менять версию билда***