Manual de despliegue de la aplicación Go Kid Go!

1. **Objetivo**

El objetivo de este manual es poder explicar sobre cómo se realizó el despliegue de la aplicación Go Kid Go!

1. **Software Requerido**

* Unity Hub
  + Link de instalación: [Unity Hub – Manage Editor versions and collaborate with other creators | Unity](https://unity.com/unity-hub#:~:text=Unity%20Hub%20is%20the%20easiest,need%20to%20work%20on%20them.)

1. **Archivos requeridos**

* Package de Unity:
  + Archivo **PRY20220124\_Package.unitypackage** ubicado en el archivo zip: **gokidgo.zip**. Todo dentro del repositorio GitHub

1. **Pasos de despliegue**
   1. **Instalación del software**

Se instaló el software de Unity Hub siguiendo los pasos respectivos de instalación.

* 1. **Creación de un nuevo proyecto**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamenteUna vez instalado se le dio al botón de “New Project” y se escogió la opción de “2D Mobile”

Después de crearse el proyecto se le dio a la opción de Assets/Import Package

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

* 1. **Configuración de la base de datos**

Tabla

Descripción generada automáticamenteUna vez cargado el proyecto se configuró la base de datos con los datos que se obtuvieron después de haber creado la base de datos en Azure (Para la creación del servidor de base de datos de Azure se creó una cuenta y luego un servidor en MySql):

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEstos datos fueron cargados en el script de nuestro sistema en Unity

Texto

Descripción generada automáticamente

* 1. **Compilación del apk**

Para compilar el apk respectivo se debe ir al apartado File/Build Settings

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Luego seleccionar la plataforma Android y darle al botón Switch Platform (Posiblemente pida instalar nuevos archivos, solo seguir los pasos)

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamenteCargar todas estas escenas (Arrastrar las escenas de la carpeta Assets/Scenes), con el mismo orden y darle al botón build y listo!