

## **Instrukcja wdrażania mieszkań do builda:**

1. Sklonuj repozytorium z projektem  
[https://github.com/Rhanjie/RecruitmentProject\\_Yslab](https://github.com/Rhanjie/RecruitmentProject_Yslab)
2. Uruchom go na wersji Unity wyświetlonej w Unity Hub
3. Interesuje Cię tylko scena Rolnicza21 oraz sceny w podkatalogu Apartments
4. Każdą scenę można uruchomić, kamera posiada podstawową logikę ruchu
5. Zaznacz wszystkie mieszkania i w prawym dolnym rogu znajdź pole AssetBundle
6. Kliknij pole i w menu kontekstowym wybierz opcję “New...”
7. Oznacz assety odpowiednim labelem “<nazwa\_inwestycji>/apartments”
8. Poczekaj chwilę, aż assety się odświeżą. Możesz zminimalizować i przywrócić projekt, aby wymusić ten proces
9. Na górze znajdź narzędzie Build/Build Asset Bundles. Uruchom je
10. Poczekaj do końca budowania
11. Przejdź do “File/Build Profiles”. Następnie ustaw scenę inwestycji Rolnicza21 jako główną i upewnij się, że nie ma nic więcej na liście.
12. Przygotuj builda na platformę Windows x64
13. Przetestuj, czy build działa prawidłowo, a scena inwestycji po uruchomieniu wyświetla poprawną listę mieszkań w UI

## **Uwaga! Upewnij się, że wszystkie mieszkania są prawidłowe!**

Jeśli paczka jest wadliwa (a to się nigdy nie zdarza), to przygotuj dokładny raport w pliku tekstowym informujący, które sceny są wadliwe oraz jakie błędy zawierają, aby móc wysłać feedback do grafika