

### **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 labeliem "<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!**

### **Notka:**

Grafik jest pewny, że wszystko działa poprawnie.

Jeśli jednak paczka mieszkań do wdrożenia jest wadliwa, to przygotuj dokładny raport w pliku tekstowym, w którym opiszesz po kolei stan każdego mieszkania oraz jakie błędy dokładnie zawierają. Pozwoli to wysłać dokładny feedback do grafika.

Przemyśl, czy w obecnym workflow można coś poprawić, aby pozbyć się takich sytuacji w przyszłości