

Come configurare il progetto

Requisiti

Account Google con il servizio Firebase abilitato

Installazione unity

Unity hub

Dal sito di unity (<https://unity.com/download>) scaricare

Seguire i passaggi di installazione

Una volta installato, aprire l'app e registrarsi o fare il login

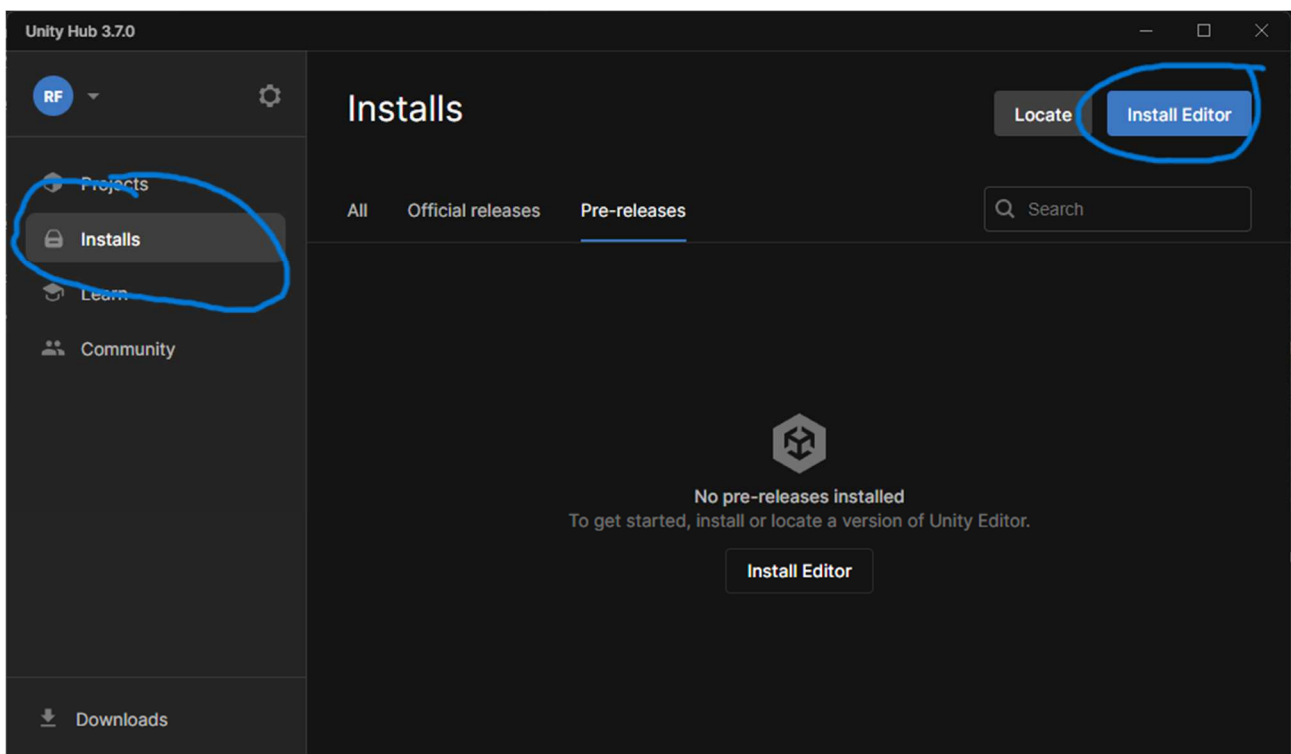
Ignorare se consiglia di installare una versione di unity editor

Configurare la licenza se richiesta con quella gratuita

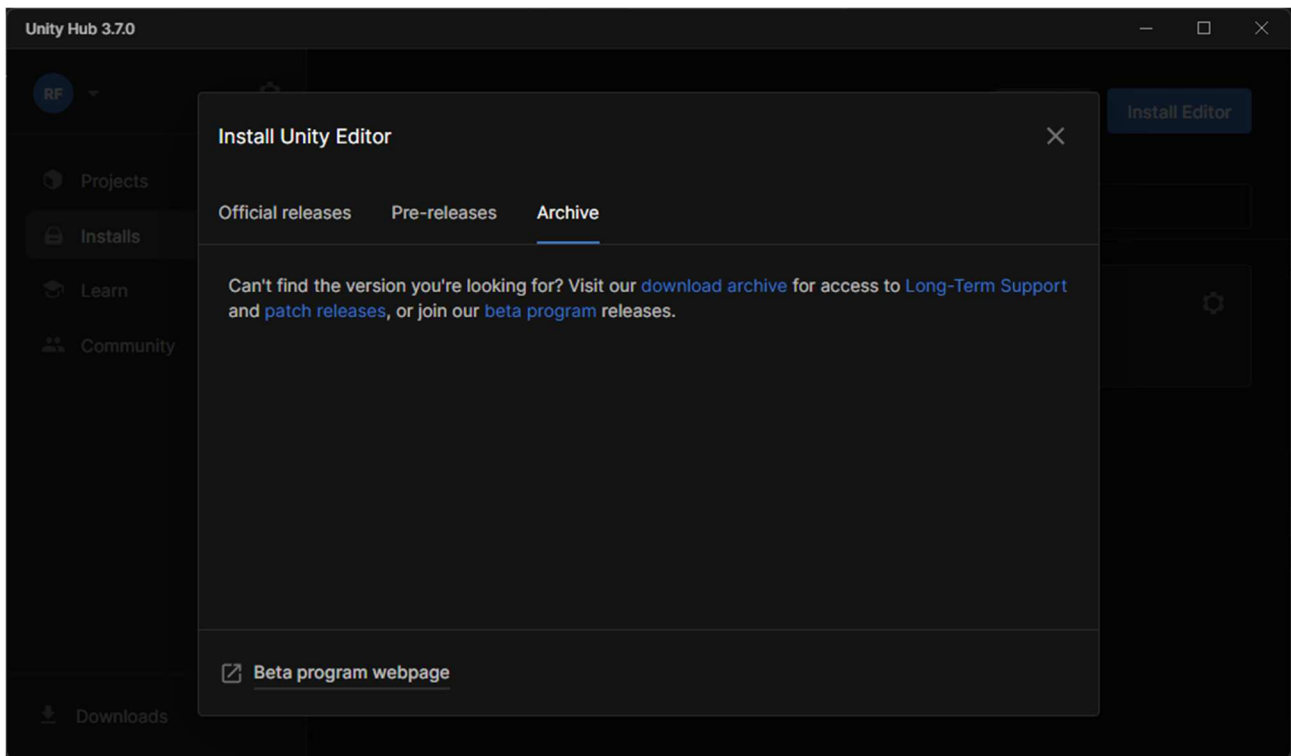
Installare unity editor

Da unity hub

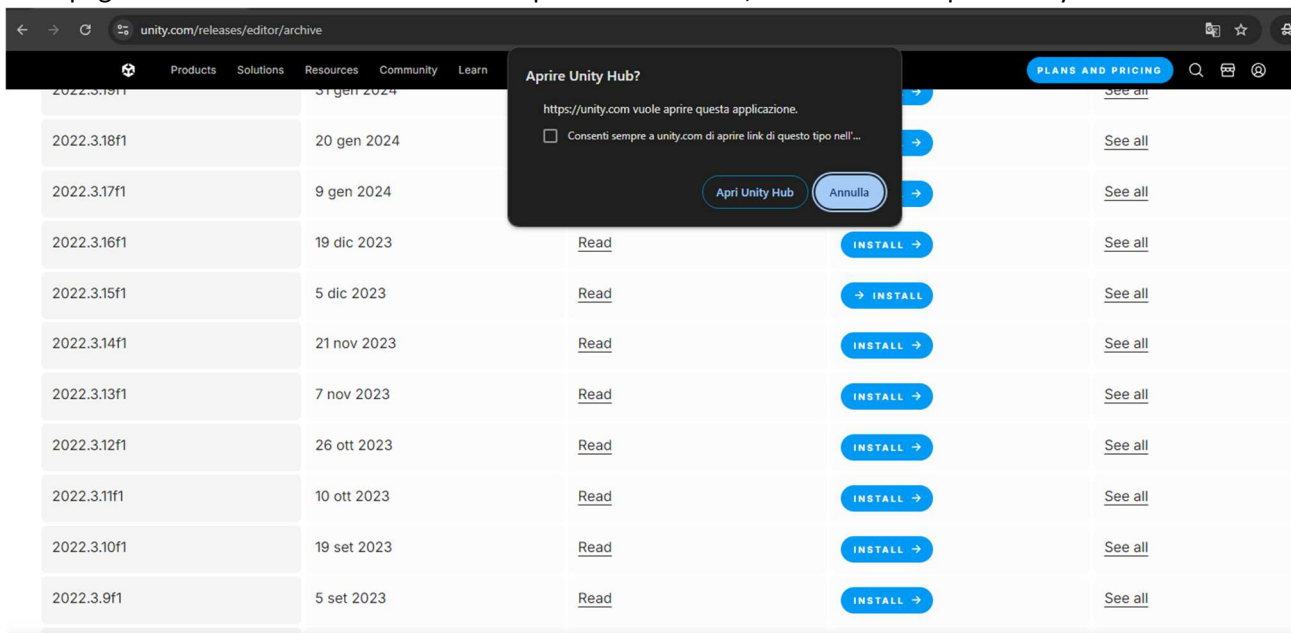
Selezionare il menù "Installs" e selezionare "Install editor"



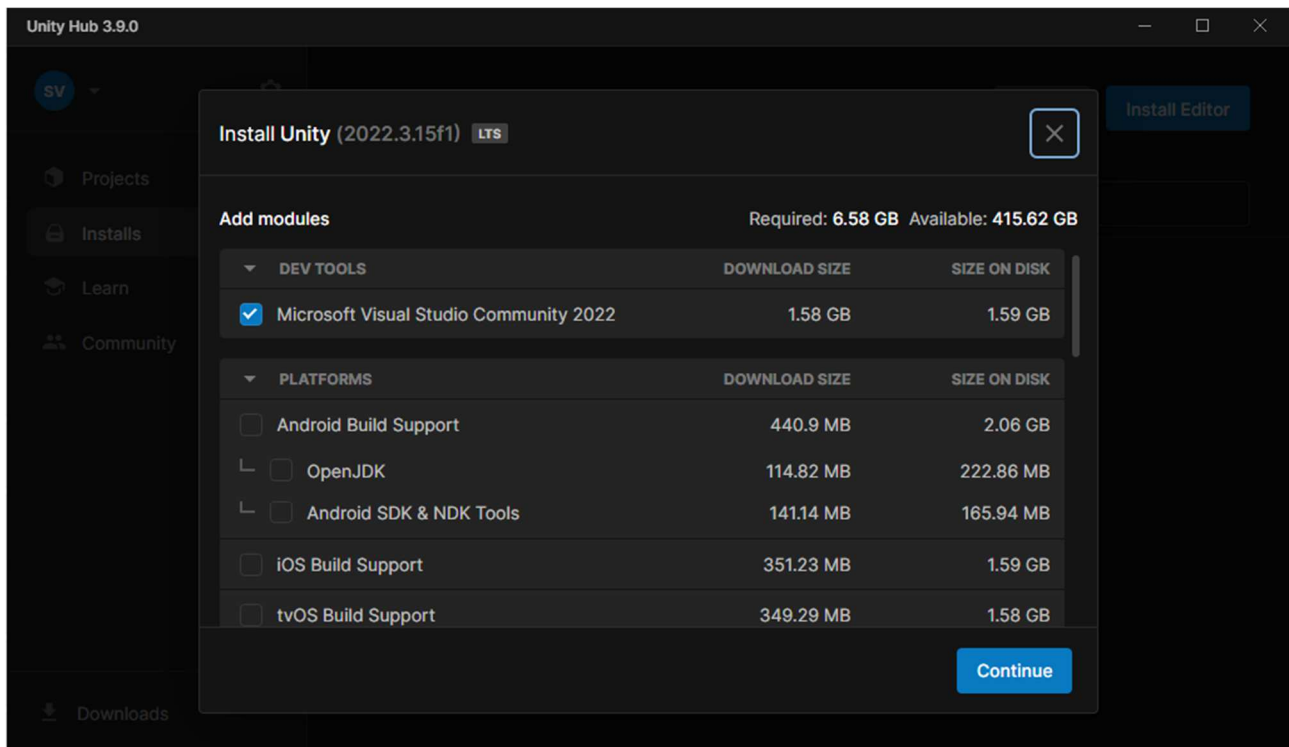
Dal menù selezionare "Archive" e premere sul link "download archive"



Sulla pagina cercare la versione 2022.15f1 e premere su install, confermare di aprire unity hub



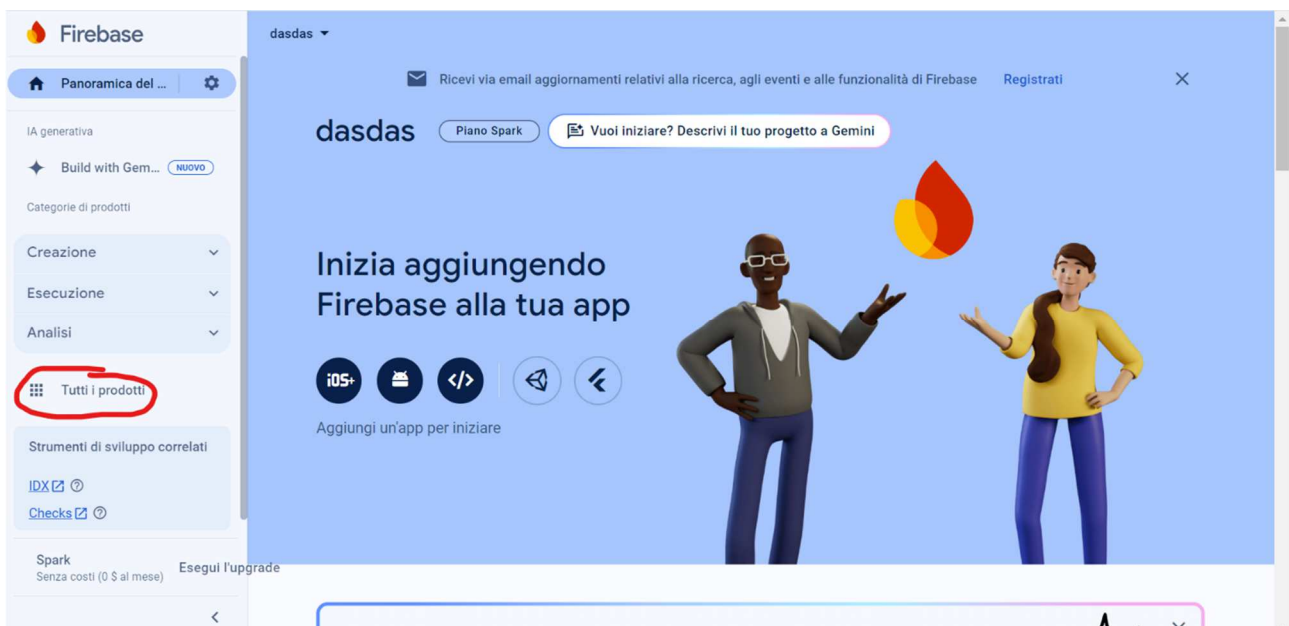
Da unity hub ci sarà un lungo elenco, deselezionare tutti i punti e selezionare solo WebGL Build Support, una volta fatto continua e installa.



Configurazione firebase

Da firebase (<https://firebase.google.com/>) andare su Go to console (<https://console.firebase.google.com/>), selezionare inizia con un progetto firebase, seguire i passaggi (inserire un nome, decidere se consentire google analytics(non necessario)).

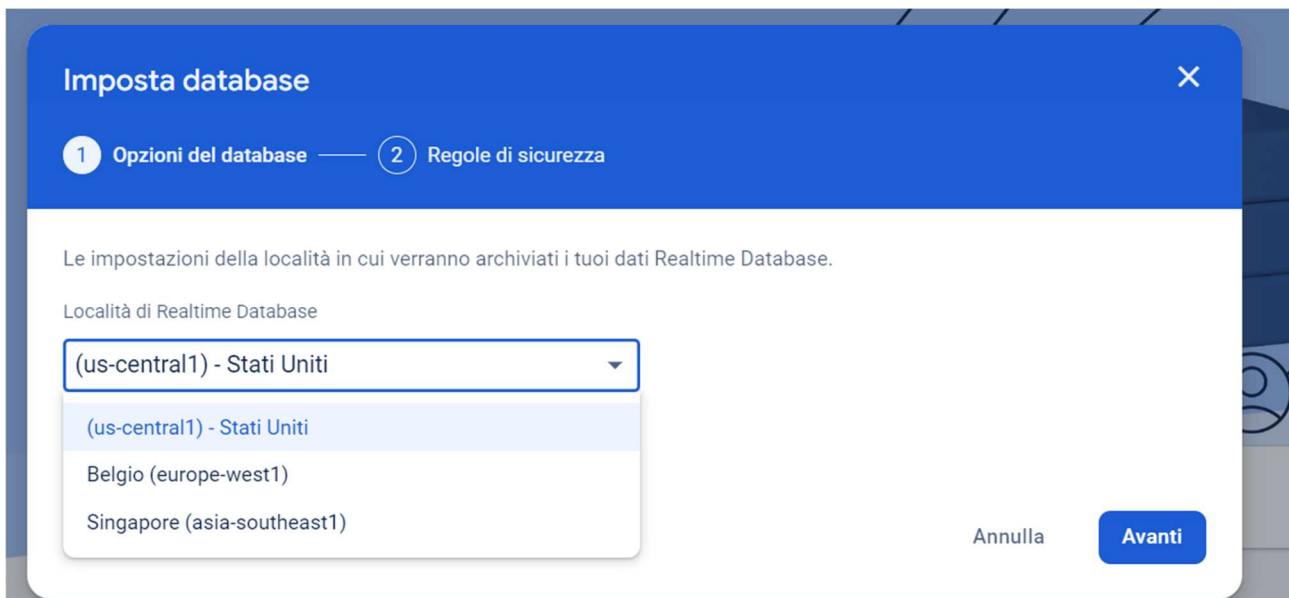
Dalla pagina del progetto appena creato selezionare tutti i prodotti e cercare realtime database





Premere su crea database

Scegliere dove creare il server tra quelli proposti (consigliato europa), in base a quando si crea potrebbero esserci opzioni differenti



Configurare le regole di sicurezza in modalità di blocco

Imposta database

Opzioni del database

2 Regole di sicurezza

Dopo aver definito la struttura dei tuoi dati, **dovrai scrivere le regole per proteggerli.**
[Ulteriori informazioni](#)

☒ Avvia in **modalità di blocco**

I tuoi dati sono privati per impostazione predefinita. L'accesso client in lettura/scrittura sarà concesso solo in base a quanto specificato dalle tue regole di sicurezza.

☐ Avvia in **modalità di test**

I tuoi dati sono aperti per impostazione predefinita, per abilitare la configurazione rapida. Tuttavia, devi aggiornare le regole di sicurezza entro 30 giorni per abilitare l'accesso client in lettura/scrittura a lungo termine.

```
{
  "rules": {
    ".read": false,
    ".write": false
  }
}
```

Tutte le operazioni di lettura e scrittura di terze parti saranno rifiutate

Annulla

Attiva

Attiva

Una volta attivato dalla pagina andare nella sezione regole

Realtime Database

DatiRegoleBackupUtilizzoExtensions

Proteggi le tue risorse di Realtime Database da comportamenti illeciti, come fatturazione fraudolenta o phishing

[Configura App Check](#)

https://dasdas-4803c-default-rtdb.europe-west1.firebaseio.com/app

https://dasdas-4803c-default-rtdb.europe-west1.firebaseio.com/app/: null

Impostare le regole come segue e premere pubblica

```
{
  "rules": {
```

```
".read": true,  
".write": true  
}  
}
```

Realtime Database

Dati **Regole** Backup Utilizzo Extensions

modifiche non pubblicate | **Pubblica** **Ignora** Playground regole

★ L'accesso alle regole di sicurezza predefinite è bloccato [Ulteriori informazioni](#) **Ignora**

```
1 {  
2   "rules": {  
3     ".read": true,  
4     ".write": true  
5   }  
6 }
```

Dalla colonna di destra selezionare le notifiche e poi impostazioni

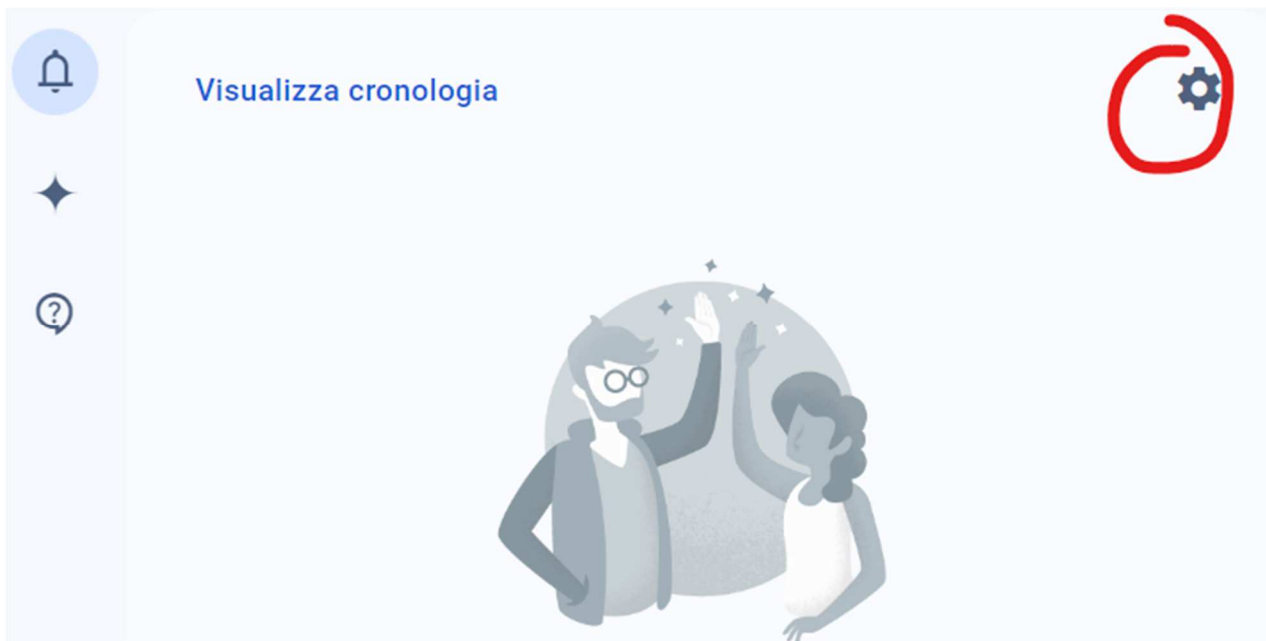
Realtime Database

Dati **Regole** Backup Utilizzo Extensions

Playground regole

```
1 {  
2   "rules": {  
3     ".read": true,  
4     ".write": true  
5   }  
6 }
```

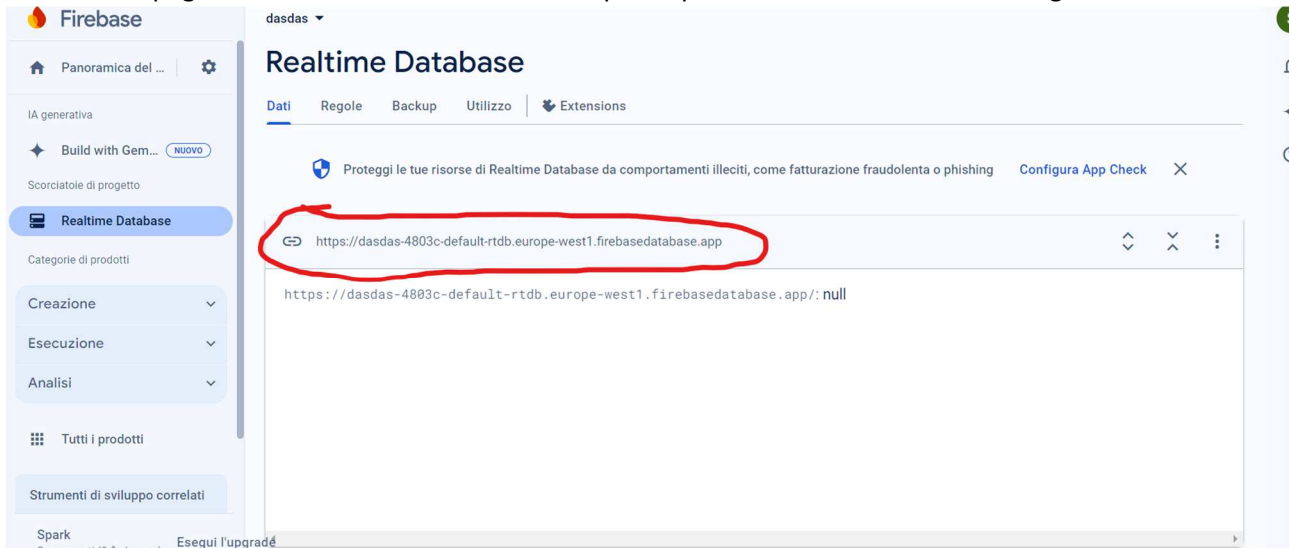
Notifiche e Impostazioni (highlighted in red)



Cercare la sezione realtime database e configurarla come l'immagine sotto

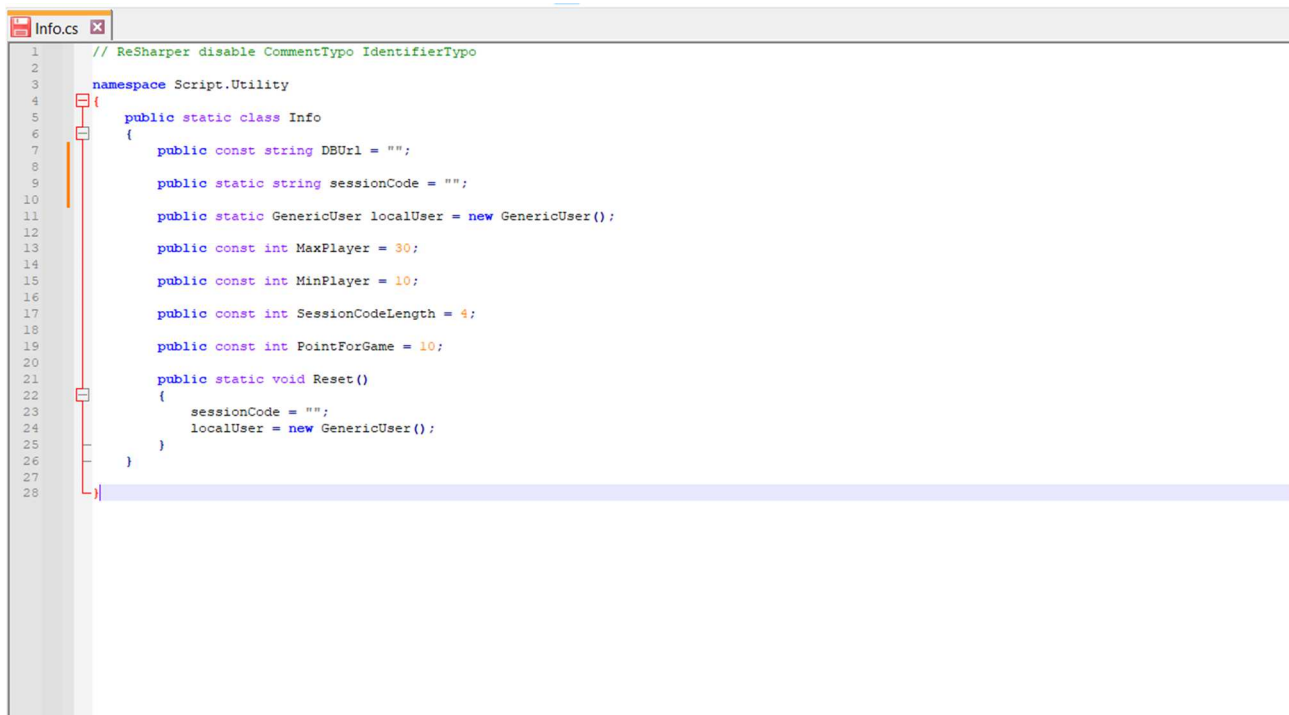
Realtime Database		
Avviso	In Firebase	Email
Il tuo progetto sta per raggiungere il limite del piano di GB archiviati o scaricati	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Il tuo Realtime Database comprende regole non sicure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il tuo Realtime Database comprende regole in scadenza o scadute che bloccano l'accesso del client	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Tornare alla pagina di realtime database e salvarsi per dopo il link evidenziato nell'immagine sotto



Collegare il progetto a firebase

Dalla cartella in cui hai trovato questo file recarsi nella sottocartella "Assets\Script\Utility" e aprire con un qualsiasi editor di testo il file "Info.cs"



Incollare il link salvato precedentemente tra "" nella riga con la variabile DBUrl

Assicurarsi che il link sia simile all'immagine sotto.

per provare se il link copiato è corretto da un browser cercare il link e aggiungere in fondo ".json"(esempio "https://dasdas-4803c-default-rtdb.europe-west1.firebaseio.com/.json"). nel caso riporti una pagina con scritto null o altri dati contenuti nel db è corretto, se no copiare meglio il link tramite il pulsante alla sinistra del link

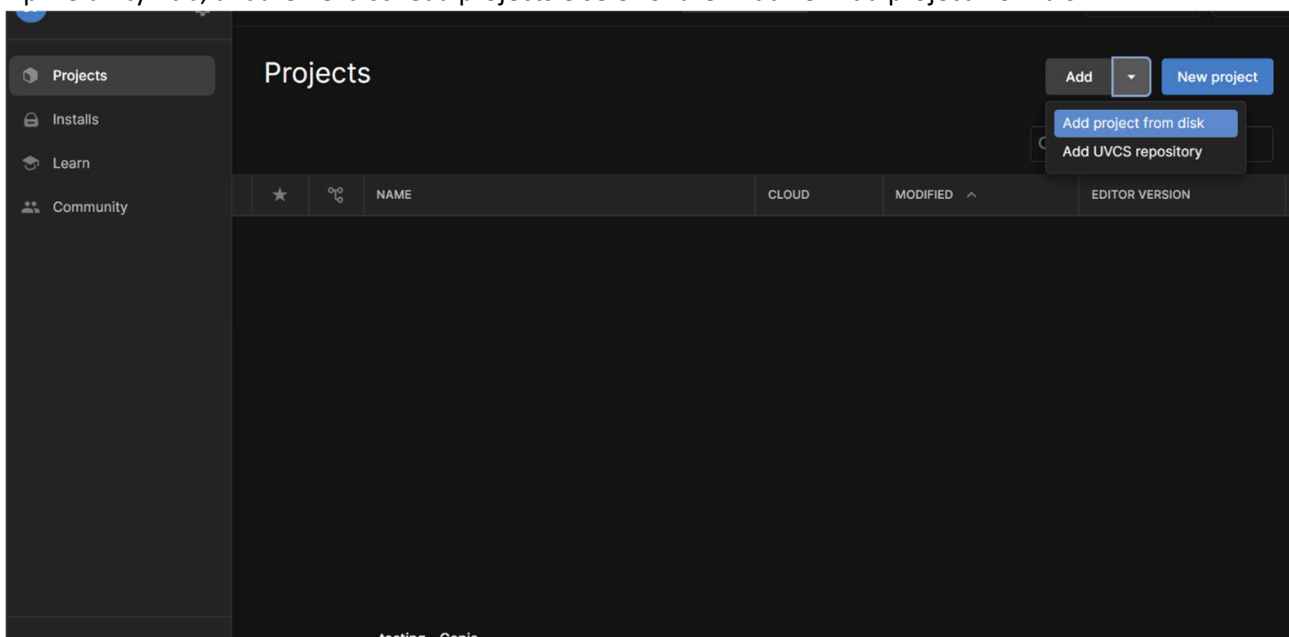


```
1 // ReSharper disable CommentTypo IdentifierTypo
2
3 namespace Script.Utility
4 {
5     public static class Info
6     {
7         public const string DBUrl = "https://prtcv-de7d0-default-rtdb.europe-west1.firebaseio.com/";
8
9         public const string sessionCode = "";
10
11         public static GenericUser localUser = new GenericUser();
12
13         public const int MaxPlayer = 30;
14
15         public const int MinPlayer = 10;
16
17         public const int SessionCodeLength = 4;
18
19         public const int PointForGame = 10;
20
21         public static void Reset()
22         {
23             sessionCode = "";
24             localUser = new GenericUser();
25         }
26     }
27 }
28
```

una volta copiato salvare il file e chiudere.

Compilazione

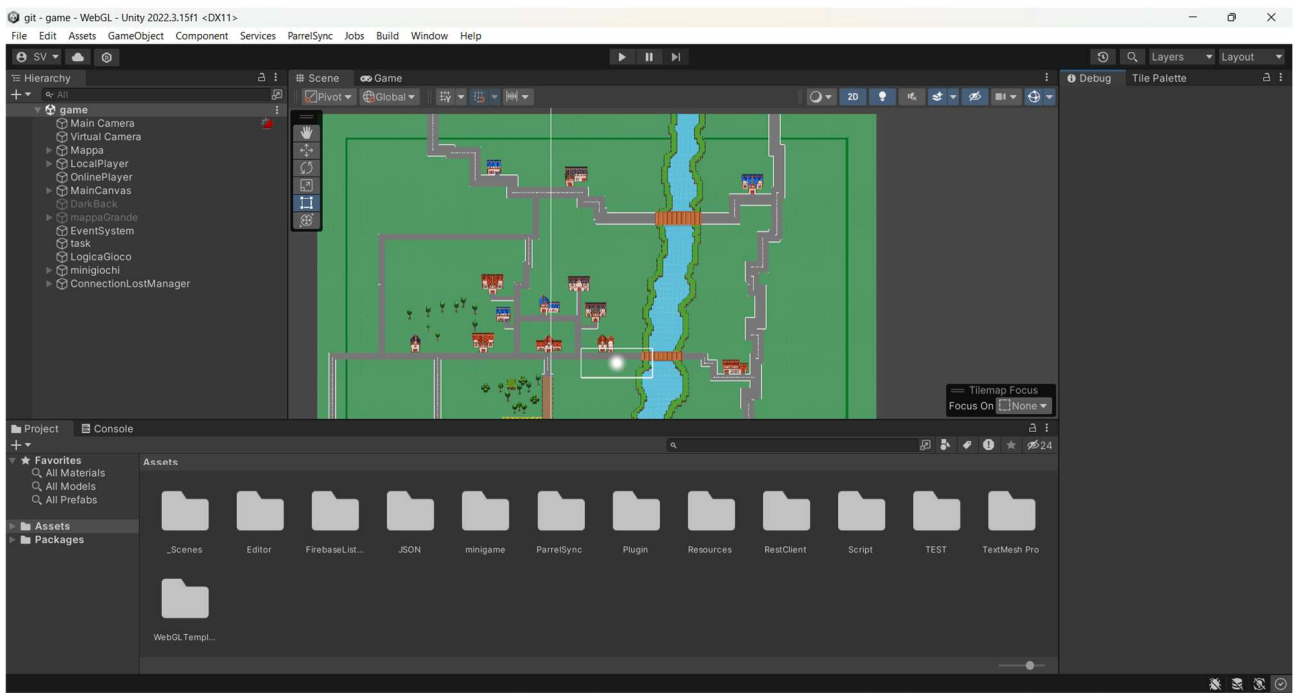
Aprire unity hub, andare nella scheda projects e selezionare "Add" e "Add project from disk"



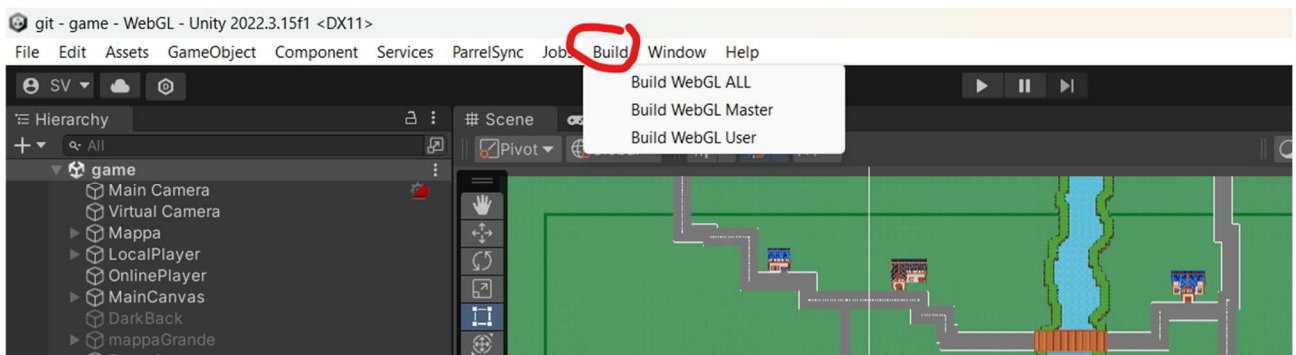
Selezionare dal menu tutta la cartella del progetto (la cartella che contiene questo file)

Dopo nella stessa finestra sarà apparsa una voce con il progetto appena importato, aprirlo (fare un singolo click sulla riga per aprirlo). Al primo avvio ci metterà abbastanza tempo

Quando aperto si dovrebbe presentare una finestra simile a questa



Nella barra in alto selezionare la voce build e poi build WebGL ALL



Se non è presente la voce build o nella sezione console appaiono degli errori all'apertura o se la si interrompe la compilazione contatta seba.

Il progetto compilato si troverà nella cartella "build"

Nella cartella build è già presente il sito per scegliere se accedere come master o come user