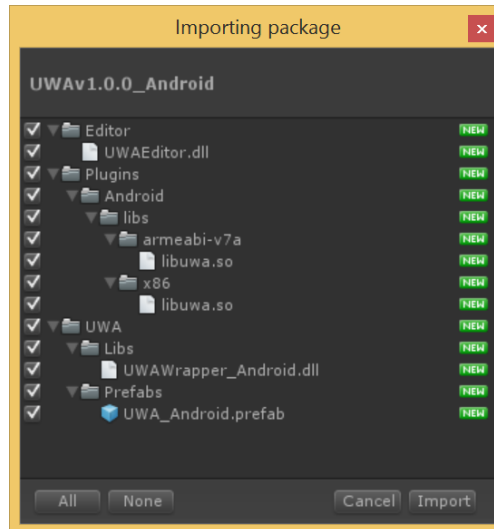


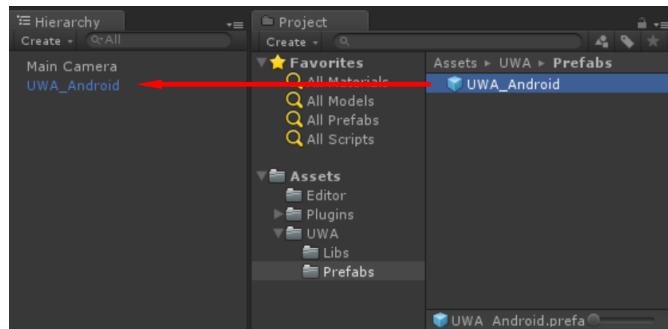
UWA 工具使用说明

Android 平台 1.1.0 版本

- 1、将 UWA1.1.0_Android.utypackage 文件拖入到待测试的 Unity 项目中，当出现下图窗口时，点击 “Import” 按钮导入相关文件。



- 2、在 Editor 中将 UWA/Prefabs 文件夹下的 UWA_Android.prefab 文件拖入到项目的首场景中，如下图所示。



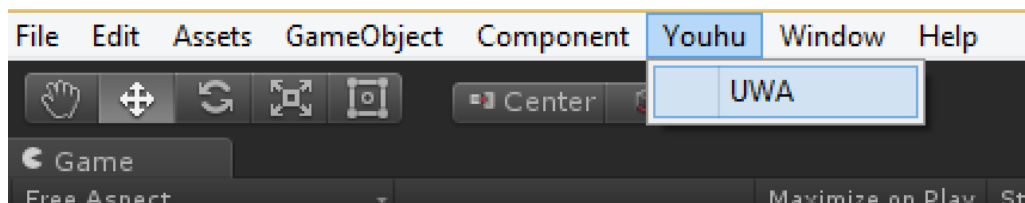
- 3、点击 Hierarchy 视图中的 “UWA_Android”，在 Inspector 中填写相应的 UWA Key。



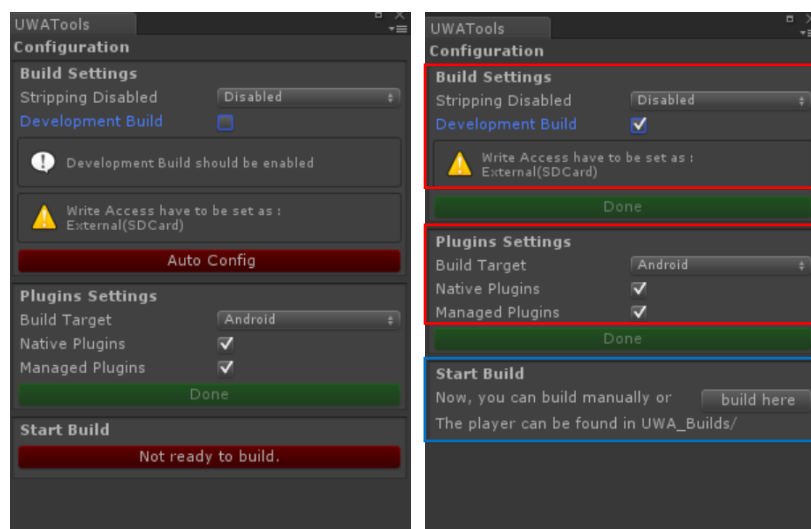
- 4、在 Editor 中点击“Play”，如在 Game 视图的右上角出现如下图所示的 UI 界面，且无报错信息，则说明 UWA 插件集成到项目中。



- 5、点击编辑器菜单栏中的“Youhu->UWA”选项，打卡 UWA 工具栏。



- 6、在出现的 UWA 工具设置窗口中，将 Stripping Disabled 设置为“Disabled”，并勾选 Development Build。用户也可以直接点击“Auto Config”按钮，进行一键设置，设置完成后，按钮会变成绿色，内容会变成“Done”。下方左图为设置前窗口视图，右图为设置完成后窗口视图。同时，确保“Native Plugins”和“Managed Plugins”复选框为勾选状态，且发布平台为 Android 平台。同时请确认将 Write Access 改为 External(SDCard)。



- 7、发布 Development Build 的游戏版本。建议用户直接点击 UWA 界面上的“build here”按钮（上图蓝框所示）来一键发布游戏，发布的 Apk 文件存放于 UWA_Builds/Android 文件夹中。同时，用户也可通过“Build Settings->Build”来手动发布游戏版本。

注意事项：

- 1、发布前确保项目为 Development Build，且 Stripping Level 为 Disable 状态。
- 2、发布 Development 版本的 Apk 文件时，建议通过手动点击“build here”一键发布。
- 3、请确认将 Write Access 改为 External(SDCard)。