

Unity Export 导出到 Android Studio 再打包大致过程

deepwaterooo

December 30, 2022

Contents

1 UnityPlayerActivity 中 onDestroy() 时 mUnityPlayer 会杀死整个进程的问题 [爱表哥, 爱生活]	1
1.1 相关部分的源码:	1
1.1.1 UnityPlayerActivity	1
1.1.2 UnityPlayer	2
1.2 解决办法: 网上搜索到几种解决方法, 及其相关后续可能存在的问题	2
1.2.1 自定义 UnityPlayer, 绕过杀进程的部分	2
1.2.2 因为还没有如此实现, 不知道还会有哪些后续的问题	3
1.2.3 与上面第一种方法同理, 接上面的 (继上面两步之后), 别人还使用过的方法包括:	3
1.2.4 另一种: 特制结束游戏端活动广播; 调用安卓端活动以借其发送结束游戏端活动广播; 安卓端特制类专门负责接收广播, 并结束游戏端活动, 感觉很绕, 性能?	3
1.2.5 把 UnityPlayerActivity 放在独立的进程, 也会带来后续多进程数据交互相关的问题?	4
2 安卓导.jar .aar 进 unity 几个细巧点	5
2.1 项目的 build.gradle	5
2.2 修改 AndroidManifest.xml	6
2.3 导文件 (打.jar 包给 unity 用)	6
3 some commands use as reference for later debugging	7
4 导出的 unity 项目文件大致是这样的	7
5 Android 启动运行 unity	8
5.1 在 unity 的 AndroidManifest.xml 文件	8
5.2 在 app 的 AndroidManifest.xml 文件里, 在图中位置加入这两行代码:	9
5.3 在 app 的 build.gradle 里加入这行代码。	9
5.4 在 app 的 main->res->values->strings.xml 里加入这行代码	10
5.5 点击按钮启动 unity(画蛇添足)	11
5.6 在 build.gradle 中申明包裹类名称	12
6 启动运行	13
7 Android Studio 类库中重复类的修复	13
8 安卓 Android Studio 库包中有依赖的库包的解决方案 7.2.2	14
8.1 比较好一点的, 是如下: 在项目的根目录的 build.gradle 里申明类库 unityLibrary 的依赖的文件路径就可找到	14
8.2 下面的只是一种解决方案, 可能还不是很好	16
8.3 在你工程根目录下新建一个文件夹 unitylibs , 将你的 aar 文件放入, 然后在该目录下新建一个 build.gradle 文件	16

- 我因为还没有如此实现, 不知道还会有哪些后续的问题
- 其它网友提到过的还存在的问题包括: **【这些, 需要用自己的游戏来验证一下】**
 - 项目中最近在做一个 AR 扫行标 (银行 Logo) 抽奖的活动, 动画模型依托 Unity 环境来展现的。Android 集成 Unity 很简单 (比 iOS 方便太多), 但是在使用过程中还是需要到一点小麻烦。
 - 需求中要求扫描页面可以反复进出, 在 @Override protected void onDestroy () 生命周期的回调方法中需要调用 mUnityPlayer.quit(); 来达到退出 Unity 的目的。但是发现 mUnityPlayer.quit(); 方法会杀死当前进程,
 - 不调用 mUnityPlayer.quit(); 方法, 控制台中又会提示一个服务没有被清理, 会发生内存泄漏,
 - 网上的做法是集成 UnityPlayer 写一个新类, 重写掉 kill() 方法, 不杀死进程, 但是实验了之后发现没有效果, 依然会有内存泄漏的提示, 虽然大部分机型可以正常使用, 但是测试中小米和其他品牌的部分机型在反复进出几次 Unity 程序后, 会闪退。**【感觉这里的问题没有追查到底, 是资源完全没能释放, 还是部分释放了? 对于出问题的手机型号, 没有提供或作进一步的征查资源释放过程中的问题. 如果我能拿到日志, 会想到分析得再彻底一点儿】**
- 自己的项目暂时只实现到这里, 会留意是否会有后续问题, 再考虑是否游戏端活动放独立进程

1.2.3 与上面第一种方法同理, 接上面的 (继上面两步之后), 别人还使用过的方法包括:

- 原理同样是绕过 unity 游戏端的桥接类 UnityPlayerActivity UnityPlayer 中杀掉进程的这一步, 只是是通过调用安卓端实现的方法来结束 unity 游戏端活动
- 在 unity 中调用 android 接口返回上级 activity

```
private static void BackToShelfFromAndroid() {
    using (AndroidJavaClass jc = new AndroidJavaClass("com.dps.core.UnityInterface")) {
        jc.CallStatic("backToShelf");
    }
}
```

- 实现 android 接口:

```
public static void backToShelf() {
    Log.i("unity", "finish unityPlayer ");
    UnityPlayer.currentActivity.finish(); // 这里就是正常安卓活动的 finish() 方法
}
```

1.2.4 另一种: 特制结束游戏端活动广播; 调用安卓端活动以借其发送结束游戏端活动广播; 安卓端特制类专门负责接收广播, 并结束游戏端活动, 感觉很绕, 性能?

- 再看最后一个游戏端放独立进程的作比较, 就会发现这里安卓端的发送广播与接收广播都是很绕的自找麻烦的浪费性能的过节, 这里应该完全可以不用多一步广播的定义, 注册发送与接收
- 创建一个 UnityReaderActivity 继承 UnityPlayerActivity, 在此注册一个广播接收, 接收到广播后 finish 此 UnityReaderActivity。在 onPause 中用 super.onDestroy() 替换掉 super.onPause()。

// 这个类只做一件事: 专门负责接收游戏端发送过来, 要求结束游戏端活动的广播, 接收后结束游戏端活动 (绕过游戏端的杀进程)

```
public class UnityReaderActivity extends UnityPlayerActivity {
    // 自身的引用
    private BroadcastReceiver receiver;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        registBroadcast();
    }
}
```


- 接下来，按照下面步骤进行：[这可以尝试作为另一种方法的实现，不是加法，是或者]
 - 第一步，在 activity 里定义一个 unityFinish 方法。
 - 第二步，在 unity 脚本中调用 activity 里定义好的 unityFinish 方法。(如不知道怎么调用请移步到：Android 与 Unity 的交互) **[同上面的安卓端的广播定义注册发送与接收相比，省性能了]**
 - 第三步，activity 的 unityFinish 方法里处理一些结束操作，最后调用 Activity 的 finish()。 **[可以成功绕过那个杀死自己进程的步骤]**
 - 第四步，在 activity 的 destroy 方法里调用 UnityPlayer 的 quit()。 **[在必要需要的进候，仍然进行了必要的资源释放，只是不知道能否在有限制时间里清理干净，还是说会自动延迟，或是程序员给足它时间清理干净呢?]**
- 这样你需要进行结束要处理的事情放到了自己定义的方法里进行了处理，处理完后调用 Activity 的 finish()，这样 activity 开始走自己结束的方法，在 Activity 的 destroy 方法里调用 super.onDestroy() 之前调用 mUnityPlayer.quit()，这个时候会先走 UnityPlayer 的 quit() 处理后事，这样即使把自己的宿主进程 kill 了，用户也感知不到了。
- 缺点：后面的四个步骤感觉逻辑还比较清晰，可是感觉作者可能也没能理解透彻，步骤有多余，当游戏端活动处于独立的进程，那杀进程就杀呀，它反正是在独立的进程，死了那个游戏端活动的进程，不影响其它安卓端进程呀，它的前后两部分其实应该可以独立到两种不同的实现方法里去的，而不是同时处理两种方法???
- 独立进程可能带来的问题: <https://www.jianshu.com/p/046590c1e6b3>

```
<activity
    android:name="cn.com.global_vision_ar.UnityPlayerActivity"
    android:screenOrientation="portrait"
    android:process=":unityAR"
/>
```

- 这个办法解决了闪退问题，但是还没有结束，UnityPlayerActivity 中需要接收 AR 程序的回调方法，如：public void getGift()，在这个方法中请求后台接口，发起抽奖。Unity 程序改成用新进程启动后，发起抽奖接口时，发生了会话丢失的情况（抽奖是需要登录的，后台会话是基于 Cookie 中的 JessionId）。我猜是因为不在同一个进程，Cookie 没有同步，导致送到后台的 JessionId 不一致（不是登录成功后返回的 JessionId）。
- 解决办法是使用 Broadcast 跨进程通信，把抽奖的请求写在主进程，要抽奖时发起广播进行抽奖，抽奖结束后得到抽奖结果的数据，再通过广播的方式把数据传回 UnityPlayerActivity，使用 UnityPlayer.UnitySendMessage 方法通知 Unity 程序。

2 安卓导.jar .aar 进 unity 几个细巧点

2.1 项目的 build.grale

```
plugins {
    id 'com.android.library' // <----- 可以直接把 app 改成早类库就可以了，不同再导一个
}
android {
    namespace 'com.deepwaterooo.dwsdk' // <----- 这个需要
    compileSdk 32
    defaultConfig {
        minSdk 25
        targetSdk 32
        versionCode 1
        versionName "1.0"
        testInstrumentationRunner "androidx.test.runner.AndroidJUnitRunner"
    }
    buildTypes {
        release {
            minifyEnabled false
            proguardFiles getDefaultProguardFile('proguard-android-optimize.txt'), 'proguard-rules.pro'
        }
    }
}
```

```
    }  
    compileOptions {  
        sourceCompatibility JavaVersion.VERSION_1_8  
        targetCompatibility JavaVersion.VERSION_1_8  
    }  
}  
  
dependencies {  
    compileOnly files('libs\\classes.jar') // <<<<<<<<<<<<<< compileOnly Unity 里的这些类是分 Mono il2cpp 的，要区分  
    implementation 'androidx.appcompat:appcompat:1.5.1'  
    implementation 'com.google.android.material:material:1.7.0'  
    implementation 'androidx.constraintlayout:constraintlayout:2.1.4'  
    testImplementation 'junit:junit:4.13.2'  
    androidTestImplementation 'androidx.test.ext:junit:1.1.4'  
    androidTestImplementation 'androidx.test.espresso:espresso-core:3.5.0'  
}
```

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    package="com.deepwaterooo.dwsdk">
    <!-- 上面的包名名称 -->

    <uses-permission android:name="android.permission.READ_PRIVILEGED_PHONE_STATE" />

    <application>
        <!-- 这下面原本是 application 里的，都不要了 -->
        <!-- android:allowBackup="true" -->
        <!-- android:dataExtractionRules="@xml/data_extraction_rules" -->
        <!-- android:fullBackupContent="@xml/backup_rules" -->
        <!-- android:icon="@mipmap/ic_launcher" -->
        <!-- android:label="@string/app_name" -->
        <!-- android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round" -->
        <!-- android:supportRtl="true" -->
        <!-- android:theme="@style/Theme.MyApplication" -->
        <!-- tools:targetApi="31" -->

        <!-- 这个类的名字要写全，不写全有可能会不会出现找不到类 -->
        <activity
            android:name="com.deepwaterooo.dwsdk.MainActivity"
            android:exported="true">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
            <!-- <meta-data -->
            <!-- android:name="android.app.lib_name" -->
            <!-- android:value="" /> -->
            <!-- 将上面缺省的，改成下面的，这里的原理还没有弄懂，为什么一定要这么写 -->
            <meta-data
                android:name="unityplayer.UnityActivity"
                android:value="true" />

        </activity>
    </application>
</manifest>
```

- 最后-选择菜单栏 **Build -> Make Moudle** ' 你的项目名' , build 完成后会在项目中创建一个 build 文件夹, 在 **build/intermediates/aar_main_jar/debug/** 选择 **classes.jar** 包, 用解压软件打开, 删除里面 unity3d 文件夹, 避免在 unity 发布时重复。
- 然后重新打成是jar 包, 导入 unity 中; 将 **AndroidManifest.xml** 也导入 unity。
- 如果导入的是 aar, 有以下几点需要注意: 这个需要自己打一次测试一下
 - 删除 unity_classes.jar 冲突文件, 在 aar 的 lib 里
 - 删除包根目录下面的 Android 配置文件 (先复制一份出来)
 - 删除 aar 跟目下的 classes.jar 里面的 BuildConfig.class 文件

3 some commands use as reference for later debugging

```
# kill emulator
adb -s emulator-5554 emu kill

jar cvf classes.jar -C classes/ .

cp classes.jar /mnt/f/unityExportToAndroid/tetris/app/libs/

cp classes.jar /mnt/f/tetris3D/trunk/Assets/deepwaterooo/Plugins/Android

# java 8 的打包工具地址
/mnt/c/Program Files/java/jdk1.8.0_351/bin/jar.exe cvf classes.jar -C classes/ .

jar cvf deepwaterooo_activity.jar -C classes/ .

cp deepwaterooo_activity.jar /mnt/f/unityProjects/dwsdkTest/Assets/Plugins/Android

zip -r dwsdk-debug.zip ./

cp dwsdk-debug.aar /mnt/f/tetris3D/trunk/client/trunk/Assets/Plugins/Android/

cp deepwaterooo_activity.jar /mnt/f/tetris3D/trunk/client/trunk/Assets/Plugins/Android/

jar cvf com.android.support.support-compat-26.1.0.aar -C com.android.support.support-compat-26.1.0/ .

# gf 首先检查是否 crash 掉了
grep -nE "FATAL EXCEPTION:" log1.log

# lst 抓取最后一个
tac log1.log | awk '!flag; /FATAL EXCEPTION: main/{flag = 1};' | tac > cur.log

# tl 抓取从某个时间点开始的
tac log1.log | awk '!flag; /:00/{flag = 1};' | tac > cur.log

grep -nE "com.unity3d.player|UnityPlayerActivity|GameApplication" cur.log > tmp.log







grep -nE "com.unity3d.player | UnityPlayerActivity" cur.log

grep -nE "com.defaultcompany.trunk | UnityPlayerActivity" cur.log
```

4 导出的 unity 项目文件大致是这样的

- 大致过程记一下, 用作参考, 原理还没有吃透, 细节又比较多, 容易忘记. 作个笔记记一下, 给自己用作参考

F (F:) > tmp > prevTetris19 >

Name	Date modified
 launcher	11/23/2022 1
 unityLibrary	11/23/2022 1
 build.gradle	11/23/2022 1
 gradle.properties	11/23/2022 1
 local.properties	11/23/2022 1
 settings.gradle	11/23/2022 1

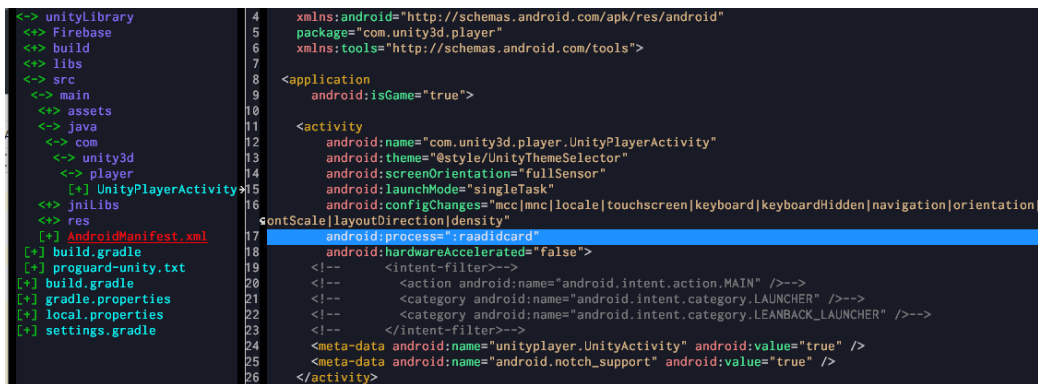
- 下面是 2019 年的版本可以打出两个文件夹, 一个主工程, 一个类库的导出包, 2017 年我用的版本打不出来, 还需要想得再深一点多点儿, 到可以按照这个笔记过程打包才行
- 原始自己参考的项目是用 2017 版本的, 当时没有吃透这里的构建关系, 当时以为只能用 2017 的 unity 和 2017 的 Visual Studio 才能开发. 现在知道 2019 的版本能够导出自己可以调试的 Android Studio 项目, 而 unity 2017 版本的导出来自自己还仍不知道该如何从 Android Studio 打包, 那么就暂时先用 2019 的版本, 先试图打出在安卓设备上可运行的包, 才能 move on.

5 Android 启动运行 unity

5.1 在 unity 的 AndroidManifest.xml 文件

- 把 <intent-filter>-> 删掉或者注释掉, 留着的话, 当我们把程序运行到手机或者模拟机上时会有两个图标。
- 其次是在 <activity> 里加入这行代码, 实现多线程, 避免在从 unity 返回 Android 时也将 Android 界面也结束了。

android:process=":raadidcard"



5.2 在 app 的 AndroidMainfest.xml 文件里, 在图中位置加入这两行代码:

xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"

tools:replace="android:icon,android:theme,android:allowBackup"

- 可以成片复制的代码如下:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    package="com.unity3d.player">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:dataExtractionRules="@xml/data_extraction_rules"
        android:fullBackupContent="@xml/backup_rules"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportRtl="true"
        tools:replace="android:icon,android:theme,android:allowBackup"
        android:theme="@style/Theme.Test"
        tools:targetApi="31">

        <activity
            android:name=".MainActivity"
            android:exported="true">
```

```

<intent-filter>
  <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
  <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
</intent-filter>
<meta-data
  android:name="android.app.lib_name"
  android:value="" />
</activity>

</application>
</manifest>

```

<pre> <-> app <-> build <-> libs <-> src <-> androidTest <-> main <-> java <-> res [+] AndroidManifest.xml <-> test [+] build.gradle <-> gradle <-> unityLibrary <-> Firebase <-> build <-> libs <-> src <-> main <-> assets <-> java <-> com <-> unity3d <-> player [+] UnityPlayerActivity <-> jniLibs <-> res [+] AndroidManifest.xml [+] build.gradle [+] proguard-unity.txt </pre>	<pre> 2 <manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android" 3 4 xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools" 5 package="com.unity3d.player"> 6 7 <application 8 android:allowBackup="true" 9 android:dataExtractionRules="@xml/data_extraction_rules" 10 android:fullBackupContent="@xml/backup_rules" 11 android:icon="@mipmap/ic_launcher" 12 android:label="@string/app_name" 13 android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round" 14 android:supportRtl="true" 15 tools:replace="android:icon,android:theme,android:allowBackup" 16 android:theme="@style/Theme.Test" 17 tools:targetApi="31"> 18 <activity 19 android:name=".MainActivity" 20 android:exported="true"> 21 <intent-filter> 22 <action android:name="android.intent.action.MAIN" /> 23 24 <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" /> 25 </intent-filter> 26 27 <meta-data 28 android:name="android.app.lib_name" 29 android:value="" /> 30 31 </activity> </pre>
---	--

5.3 在 app 的 build.gradle 里加入这行代码。

```

ndk {
  abiFilters 'armeabi-v7a'
}

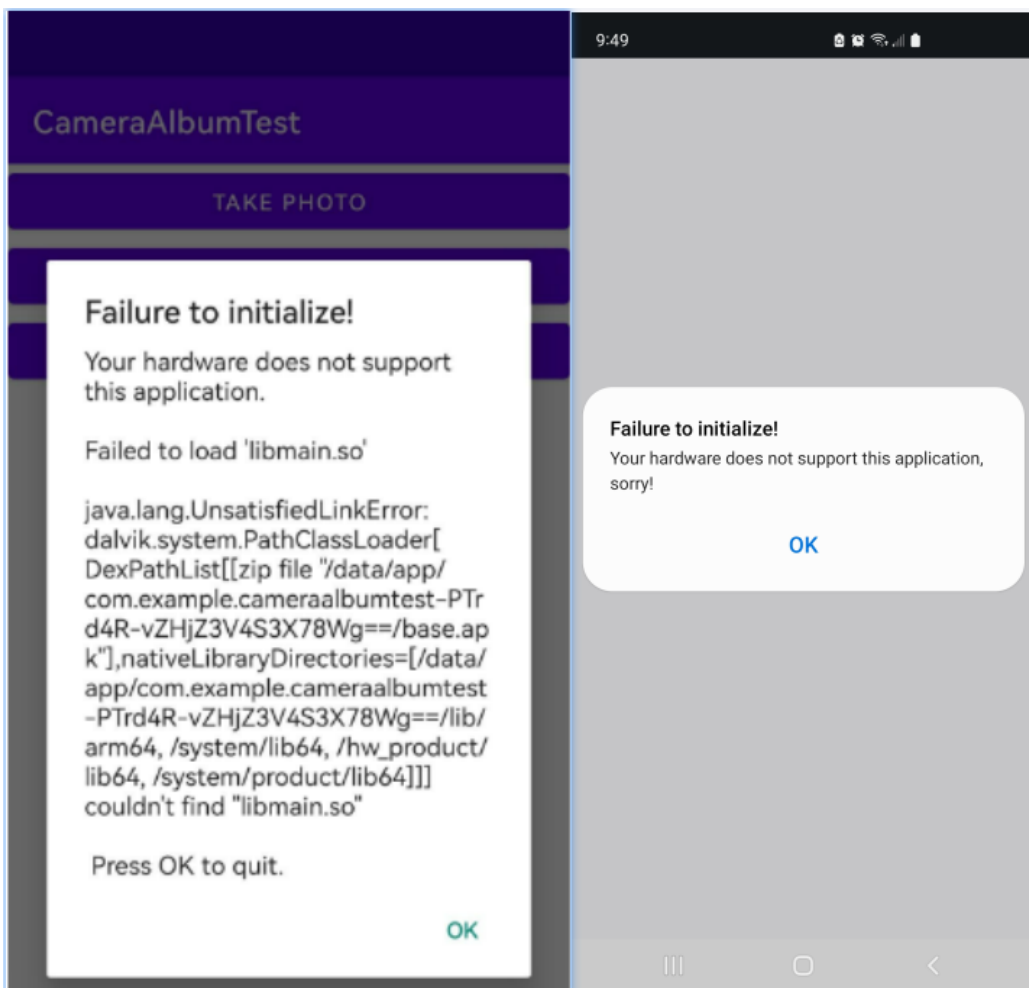
```

<pre> <-> app <-> build <-> libs <-> src <-> androidTest <-> main <-> java <-> res [+] AndroidManifest.xml <-> test [+] build.gradle <-> gradle <-> unityLibrary <-> Firebase <-> build <-> libs <-> src <-> main <-> assets <-> java <-> com <-> unity3d <-> player [+] UnityPlayerActivity <-> jniLibs <-> res [+] AndroidManifest.xml </pre>	<pre> 2 id 'com.android.application' 3 4 5 android { 6 namespace 'com.unity3d.player' 7 compileSdk 32 8 9 defaultConfig { 10 applicationId "com.unity3d.player" 11 minSdk 25 12 targetSdk 31 13 versionCode 1 14 versionName "1.0" 15 16 ndk { 17 abiFilters 'armeabi-v7a' 18 } 19 20 testInstrumentationRunner "androidx.test.runner.AndroidJUnitRunner" 21 22 buildTypes { 23 release { 24 minifyEnabled false 25 proguardFiles getDefaultProguardFile('proguard-android-optimize.txt'), 'proguard-rules.pro' 26 } 27 } 28 } </pre>
---	---

5.4 在 app 的 main->res->values->strings.xml 里加入这行代码

- 都还没有去想, 这句话能起到什么作用, 应该是关系不大, 或是可以跳过绕过的小细节
- ```
<string name="game_view_content_description">Game view</string>
```
- 进行这两步操作的原因是, 我在运行到手机时, 他显示硬件不支持或者闪退。加入上面两个代码后就可以正常启动 unity。

- 我个人认为真正起作用的是上一步关于手机架构的设置 **ndk** 那三行, 与上面字符串无关, 应该是无关的



## 5.5 点击按钮启动 unity(画蛇添足)

- 感觉这个连接过程对于自己的项目就是画蛇添足. 可是如何既能避开这一步, 又能两者很好的平滑交互呢? 对于现在的自己, 是个问题和挑战
- 在主工程的 `activity_main.xml` 文件里添加一个按钮。 `MainActivity.java` 里加入启动事件, 如果在这里 `layout` 标红的话, 就把鼠标移到 `layout` 下面, 建立一个 `layout` 就行, 我分析是主工程的问题, 这个影响不大

```
<Button
 android:id="@+id/showUnityBtn"
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:text="Show Unity"/>
```

```
f:/tmp/test/
<=> app
<=> build
<=> libs
<=> src
<=> androidTest
<=> main
<=> java
<=> res
 <=> drawable
 <=> drawable-v24
 <=> layout
 [+]activity_main.xml
 <=> mipmap-anydpi-v26
 <=> mipmap-hdpi
 <=> mipmap-mdpi
 <=> mipmap-xhdpi
 <=> mipmap-xxhdpi
 <=> mipmap-xxxhdpi
 <=> values
 [+]colors.xml
 [+]strings.xml
 [+]themes.xml
 <=> values-night
 <=> xml
 [+]AndroidManifest.xml
<=> test

1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <!-- <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout -->
3 <LinearLayout
4 xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
5 xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
6 xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
7 android:layout_width="match_parent"
8 android:layout_height="match_parent"
9 tools:context=".MainActivity">
10
11 <!-- <TextView -->
12 <!-- android:layout_width="wrap_content" -->
13 <!-- android:layout_height="wrap_content" -->
14 <!-- android:text="Hello World!" -->
15 <!-- app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent" -->
16 <!-- app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent" -->
17 <!-- app:layout_constraintStart_toStartOf="parent" -->
18 <!-- app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" /> -->
19
20 <Button
21 android:id="@+id/showUnityBtn"
22 android:layout_width="match_parent"
23 android:layout_height="wrap_content"
24 android:text="Show Unity"/>
25 </LinearLayout>
26 <!-- </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout -->
27
```

- MainActivity.cs 里的回调设置

```
Button btn = (Button)findViewById(R.id.showUnityBtn);
btn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
 @Override
 public void onClick(View view) {
```

```
// <----- UnityPlayerActivity <= com.unity3d.player 这里就是刚刚那个包名奇怪的地方，要不然 找不到 下面的 UnityPla
 Intent intent = new Intent(MainActivity.this, UnityPlayerActivity.class); // <----- UnityPlayerAc

 startActivity(intent);
}
});
```

```
f:/tmp/test/
<=> app
<=> build
<=> libs
<=> src
<=> androidTest
<=> main
<=> java
<=> com
 <=> unity3d
 <=> player
 [+]MainActivity.java
<=> res
 <=> drawable
 <=> drawable-v24
 <=> layout
 [+]activity_main.xml
 <=> mipmap-anydpi-v26
 <=> mipmap-hdpi
 <=> mipmap-mdpi
 <=> mipmap-xhdpi
 <=> mipmap-xxhdpi
 <=> mipmap-xxxhdpi
 <=> values
 [+]colors.xml
 [+]strings.xml
 [+]themes.xml

1 package com.unity3d.player; // <-----
2
3 import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
4 import androidx.core.app.ActivityCompat;
5 import androidx.core.content.ContextCompat;
6 import androidx.core.os.BundleCompat;
7 import androidx.core.view.ViewCompat;
8 import androidx.core.widget.ButtonCompat;
9
10 public class MainActivity extends AppCompatActivity {
11 @Override protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
12 super.onCreate(savedInstanceState);
13 setContentView(R.layout.activity_main);
14
15 Button btn = (Button)findViewById(R.id.showUnityBtn);
16 btn.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
17 @Override
18 public void onClick(View view) {
19 // <----- UnityPlayerActivity <= com.unity3d.player 这里就是刚刚那个包名奇怪的地方，要不然 找不到 下面的 UnityPlayerActivity 类
20 Intent intent = new Intent(MainActivity.this, UnityPlayerActivity.class); // <----- UnityPlayerAc
21
22 startActivity(intent);
23 }
24 });
25 }
26 }
27
```

## 5.6 在 build.gradle 中申明包裹类名称

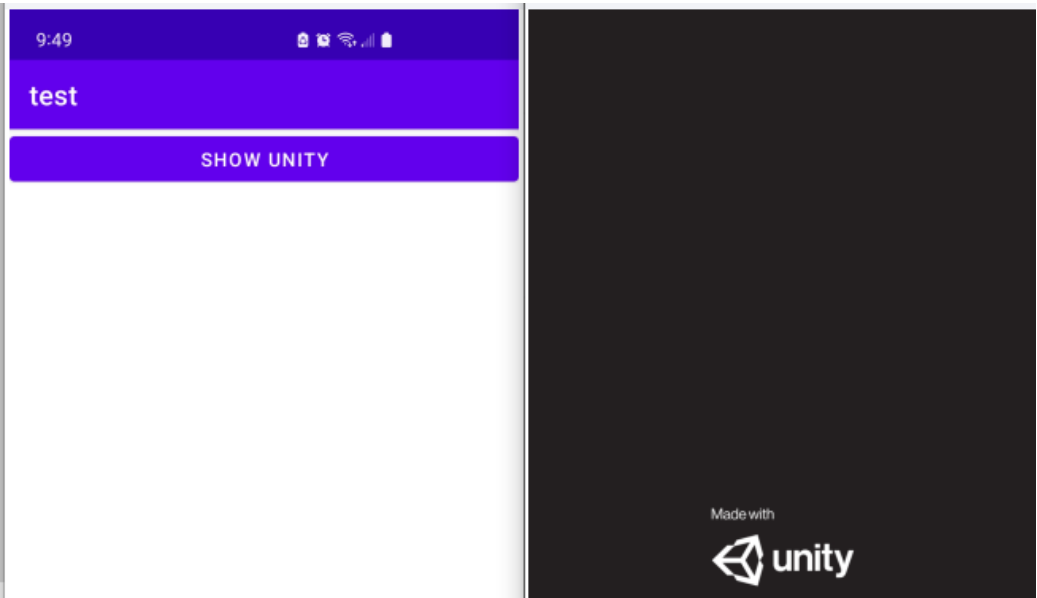
- 说是现在在 AndroidManifest.xml 里申明包裹名称已经过时了，要在配置文件里申明，于是我在这里申明的：

```
android {
 namespace 'com.unity3d.player'
}
```

```
<-> unitylibrary
<-> Firebase
<-> libs
<-> src
<-> main
<-> assets
<-> java
<-> jnilibs
<-> res
[+] AndroidManifest.xml
[+] build.gradle
[+] proguard-unity.txt
[+] build.gradle
[+] gradle.properties
[+] local.properties
[+] settings.gradle

42 android {
43 namespace 'com.unity3d.player'
44
45 compileSdkVersion 32
46 buildToolsVersion '31.0.0'
47
48 compileOptions {
49 sourceCompatibility JavaVersion.VERSION_11
50 targetCompatibility JavaVersion.VERSION_11
51 }
52
53 defaultConfig {
54 minSdkVersion 31
55 targetSdkVersion 31
56 ndk {
57 abiFilters 'armeabi-v7a'
```

6 启动运行



7 Android Studio 类库中重复类的修复

```
Duplicate class com.airbnb.lottie.LottieAnimationView found in modules jetified-MiyataOpenUISdk-1.0.2-run
Duplicate class com.airbnb.lottie.LottieAnimationView$SavedState found in modules jetified-MiyataOpenUISdk-1.0.2-run
Duplicate class com.qq.e.ads.nativ.widget.NativeAdContainer found in modules jetified-GDTSdk.unionNormal
Go to the documentation to learn how to Fix dependency resolution errors.
```

- 如果新导入的依赖库发生了 Duplicate class android.xx.xx 这种类型的报错可能就是两个库导入了重复的类，这时候只需要把 build.gradle 中新导入的依赖做如下处理

```
implementation ('com.xxx.xxx.xx:xx:1.0.0'){
 exclude group: "com.xxxx.xxxx"
}
```
- 上面这个方法我还没有试. 下面的试过了可行
- 对，就是把新导入的依赖库的后面加上大括号并把重复导入包名填入相应的位置就可以解决了，有时候可能会好几个依赖库都重复了，这就比较难判断了
- 1. 把 MiyataOpenUISdk-1.0.2.aar 改后缀成 zip，得到解压后的 MiyataOpenUISdk-1.0.2 文件夹，里面包含 classes.jar 和 res 等。

F (F:) > tmp > test > unityLibrary > libs > tmp > com.android.support.support-core-utils-26.1.0 >

| Name                | Date modified     | Type                | Size  |
|---------------------|-------------------|---------------------|-------|
| aidl                | 9/13/2017 5:08 AM | File folder         |       |
| assets              | 9/13/2017 5:09 AM | File folder         |       |
| jni                 | 9/13/2017 5:09 AM | File folder         |       |
| libs                | 9/13/2017 5:09 AM | File folder         |       |
| res                 | 9/13/2017 5:08 AM | File folder         |       |
| AndroidManifest.xml | 9/13/2017 5:08 AM | XML File            | 2 KB  |
| classes.jar         | 9/13/2017 5:09 AM | Executable Jar File | 93 KB |
| R.txt               | 9/13/2017 5:08 AM | TXT File            | 5 KB  |

- 2. 同理把 classes.jar 改后缀成 zip，解压后得到 classes 文件夹，找到冲突的包，直接删除整个文件夹，如图
- 3. 使用 jar 命令重新对 classes 文件夹打包成 jar，并替换掉之前的 classes.jar。

```
jar cvf classes.jar -C classes/ .
```

- 4. 同理，使用 jar 命令重新对 MiyataOpenUISdk-1.0.2 文件夹打包成 aar，得到的 newMiyataOpenUISdk.aar 即可使用。

```
jar cvf com.android.support.support-compat-26.1.0.aar -C com.android.support.support-compat-26.1.0/ .
```

## 8 安卓 Android Studio 库包中有依赖的库包的解决方案 7.2.2

Direct local .aar file dependencies are not supported when building an AAR.

- 在高版本的 AndroidStudio 并且使用了版本的 gradle 出现了上述问题可以按着如下引用

### 8.1 比较好一点的, 是如下: 在项目的根目录的 build.gradle 里申明类库 unityLibrary 的依赖的文件路径就可找到

```
allprojects {
 buildscript {
 repositories {
 google()
 jcenter()
 }

 dependencies {
 classpath 'com.android.tools.build:gradle:7.2.2'
 }
 }

 repositories {
 google()
 jcenter()
 flatDir {
 dirs "${project(':unityLibrary').projectDir}/libs"
 }
 }
}

task clean(type: Delete) {
 delete rootProject.buildDir
}
```

```

f:/tmp/test/
<=> app
<=> gradle
<=> unityLibrary
<=> unitylibs
[+] build.gradle
[+] gradle.properties
[+] local.properties
[+] settings.gradle

1 allprojects {
2 buildscript {
3 repositories {
4 google()
5 jcenter()
6 }
7 }
8 dependencies {
9 classpath 'com.android.tools.build:gradle:7.2.2'
10 }
11 }
12
13 repositories {
14 google()
15 jcenter()
16 flatDir {
17 dirs "${project(':unityLibrary').projectDir}/libs"
18 }
19 }
20 }
21
22 task clean(type: Delete) {
23 delete rootProject.buildDir
24 }
25
26 // Top-level build file where you can add configuration options common to all
27 // plugins {

f:/tmp/test/
<=> app
<=> build
<=> libs
<=> src
[+] build.gradle
<=> gradle
<=> unityLibrary
<=> build
<=> libs
<=> src
[+] build.gradle
[+] proguard-unity.txt
<=> unitylibs
[+] build.gradle
[+] gradle.properties
[+] local.properties
[+] settings.gradle

22 lintOptions {
23 abortOnError false
24 }
25
26
27 aaptOptions {
28 ignoreAssetsPattern = "!svn:!git:!ds_store:!*.scc:.*!CVS:!thumbs.db:!pico"
29 }
30
31 packagingOptions {
32 doNotStrip '*/armeabi-v7a/*.so'
33 }
34
35
36 dependencies {
37 implementation fileTree(dir: 'libs', include: ['*.jar'])
38 }
39

f:/tmp/test/
<=> app
<=> build
<=> libs
<=> src
[+] build.gradle
<=> gradle
<=> unityLibrary
<=> unitylibs
[+] build.gradle
[+] gradle.properties
[+] local.properties
[+] settings.gradle

17 ndk {
18 abiFilters 'armeabi-v7a'
19 }
20
21 testInstrumentationRunner "androidx.test.runner.AndroidJUnitRunner"
22
23
24 buildTypes {
25 release {
26 minifyEnabled false
27 proguardFiles getDefaultProguardFile('proguard-android-optimize.txt'),
28 }
29 }
30 compileOptions {
31 sourceCompatibility JavaVersion.VERSION_1_8
32 targetCompatibility JavaVersion.VERSION_1_8
33 }
34
35
36 dependencies {
37
38 implementation 'androidx.appcompat:appcompat:1.5.1'
39 implementation 'com.google.android.material:material:1.7.0'
40 implementation 'androidx.constraintlayout:constraintlayout:2.1.4'
41
42 implementation project(path: ':unityLibrary')
43 testImplementation 'junit:junit:4.13.2'

```



8.2 下面的只是一种解决方案,可能还不是很好

8.3 在你工程根目录下新建一个文件夹 **unitylibs** , 将你的 **aar** 文件放入, 然后在该目录下新建一个 **build.gradle** 文件

```
f:/tmp/test/
<> app
<> gradle
<> unityLibrary
<> unitylibs
[+] build.gradle
[-] build.gradle
[+] gradle.properties
[+] local.properties
[+] settings.gradle

configurations.maybeCreate("default")
artifacts.add("default", file('android.arch.lifecycle.runtime-1.0.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.android.support.support-compat-26.1.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.android.support.support-core-ui-26.1.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.android.support.support-core-utils-26.1.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.android.support.support-fragment-26.1.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.android.support.support-media-compat-26.1.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.android.support.support-v4-26.1.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.android.gms.play-services-ads-identifier-16.0.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.android.gms.play-services-base-16.0.1.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.android.gms.play-services-basement-16.2.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.android.gms.play-services-flags-16.0.1.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.android.gms.play-services-measurement-16.5.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.android.gms.play-services-measurement-api-16.5.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.android.gms.play-services-measurement-base-16.5.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.android.gms.play-services-measurement-impl-16.5.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.android.gms.play-services-measurement-sdk-16.5.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.android.gms.play-services-stats-16.0.1.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.android.gms.play-services-tasks-16.0.1.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.firebase.firebase-analytics-16.5.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.firebase.firebase-app-unity-6.0.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.firebase.firebase-auth-17.0.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.firebase.firebase-auth-interop-17.0.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.firebase.firebase-auth-unity-6.0.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.firebase.firebase-common-17.0.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.firebase.firebase-database-17.0.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.firebase.firebase-database-collection-16.0.1.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.firebase.firebase-database-unity-6.0.0.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.firebase.firebase-iid-17.1.2.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.firebase.firebase-iid-interop-16.0.1.aar'))
artifacts.add("default", file('com.google.firebase.firebase-measurement-connector-17.0.1.aar'))
artifacts.add("default", file('UnityAds.aar'))
artifacts.add("default", file('UnityAdsAndroidPlugin.aar'))
```

8.4 在 **settings.gradle** 导入该工程

include ':unitylibs

```
f:/tmp/test/
<> app
<> gradle
<> unityLibrary
<> unitylibs
[+] build.gradle
[-] build.gradle
[+] gradle.properties
[+] local.properties
[+] settings.gradle

1 pluginManagement {
2 repositories {
3 gradlePluginPortal()
4 google()
5 mavenCentral()
6 }
7 }
8 dependencyResolutionManagement {
9 repositoriesMode.set(RepositoriesMode.FAIL_ON_PROJECT_REPOS)
10 repositories {
11 google()
12 mavenCentral()
13 }
14 }
15 rootProject.name = "test"
16 include ':app'
17 include ':unityLibrary'
18 include ':unitylibs'
```

8.5 在你需要依赖的工程里面的 **build.gradle** 中增加依赖

- // 这里需要注意的是, unitylibs 是你 aar 库所在文件夹  
implementation project(path: ':unitylibs')

```

<-> app
<-> build
<-> libs
<-> src
[+] build.gradle
<-> gradle
<-> unitylibrary
<-> Firebase
<-> build
<-> libs
<-> src
[+] build.gradle
[+] proguard-unity.txt
<-> unitylibs
[+] build.gradle
[+] build.gradle
[+] gradle.properties
27 // implementation(name: 'com.google.firebase.firebase-app-unity-6.0.0', ext:'aar')
28 // implementation(name: 'com.google.firebase.firebase-auth-17.0.0', ext:'aar')
29 // implementation(name: 'com.google.firebase.firebase-auth-interop-17.0.0', ext:'aar')
30 // implementation(name: 'com.google.firebase.firebase-auth-unity-6.0.0', ext:'aar')
31 // implementation(name: 'com.google.firebase.firebase-common-17.0.0', ext:'aar')
32 // implementation(name: 'com.google.firebase.firebase-database-17.0.0', ext:'aar')
33 // implementation(name: 'com.google.firebase.firebase-database-collection-16.0.1', ext:'aar')
34 // implementation(name: 'com.google.firebase.firebase-database-unity-6.0.0', ext:'aar')
35 // implementation(name: 'com.google.firebase.firebase-iid-17.1.2', ext:'aar')
36 // implementation(name: 'com.google.firebase.firebase-iid-interop-16.0.1', ext:'aar')
37 // implementation(name: 'com.google.firebase.firebase-measurement-connector-17.0.1', ext:'aar')
38 // implementation(name: 'UnityAds', ext:'aar')
39 // implementation(name: 'UnityAdsAndroidPlugin', ext:'aar')
40
41 implementation fileTree('Firebase')
42 implementation project(path: ':unitylibs')
43

```

- 当然如果你有很多 aar 库，那么你需要在根目录创建一个 LocalRepo 目录，然后将你不同的 aar 库放在不同文件夹下。在 setting.gradle 分别导入
- 下面它是这么说的, 可是我都把它们放在同一个类库里, 看不行的话再移. 为什么每个包都需要一个单独的类库呢? 解耦多个不同包之间的依赖性? 加载时的内存性能影响等?

## 9 安卓设备上资源包的存放位置, 以及是否本地存放有需要的资源包

This PC\HEYAN's S10+\Internal storage\Android\data\com.defaultcompany.trunk\files

## Android:

```
Application.dataPath /data/app/package name-1/base.apk
Application.streamingAssetsPath jar:file:///data/app/package name-1/base.apk!/assets
Application.tmporaryCachePath /storage/emulated/0/Android/data/package name/cache
Application.persistentDataPath /storage/emulated/0/Android/data/package name/files
```

看Android上的路径，跟iOS有点类似，简单说一下。Android的几个目录是apk程序包、内存存储(InternalStorage)和外部存储(ExternalStorage)目录。

**apk程序包目录**: apk的安装路径，/data/app/package name-n/base.apk，dataPath就是返回此目录。

**内部存储目录**: /data/data/package name-n/，用户自己或其它app都不能访问该目录。打开会发现里面有4个目录（需要root）

- cache 缓存目录，类似于iOS的Cache目录
- databases 数据库文件目录
- files 类似于iOS的Documents目录
- shared\_prefs 类似于iOS的Preferences目录，用于存放常用设置，比如Unity3D的PlayerPrefs就存放于此

**外部存储目录**: 在内置或外插的sd上，用户或其它app都可以访问，外部存储目录又分私有和公有目录。

**公有目录**是像DCIM、Music、Movies、Download这样系统创建的公共目录，当然你也可以像微信那样直接在sd卡根目录创建一个文件夹。好处嘛，就是卸载app数据依旧存在。

**私有目录**在/storage/emulated/n/Android/data/package name/，打开可以看到里面有两个文件夹cache和files。为什么跟内部存储目录重复了？这是为了更大的存储空间，以防内存存储空间较小。推荐把不需要隐私的、较大的数据存在这里，而需要隐私的或较小的数据存在内部存储空间。

下面是各路径对应的Java访问方法：

```
apk包内: AssetManager.open(String filename)
内部存储: context.getFilesDir().getPath() or context.getCacheDir().getPath()
外部存储: context.getExternalFilesDir(null).getPath() or context.getExternalCacheDir().getPath()
```

理解了Android存储的原理，最后来说开头提到的bug，Application.tmporaryCachePath/persistentDataPath返回空字符串。这其实因为权限的原因，app没有声明访问外部存储空间的权限，但是Application.tmporaryCachePath/ ApplicationpersistentDataPath却想返回外部存储的路径。这是Unity3D的bug，没有权限本应该抛出异常或者错误，让开发者知道原因。

经反复测试发现，有【外置SD卡】的设备上，如果声明读写外部存储设备的权限，会返回外部存储路径，不声明则会返回内部存储路径，这样不会有问题。而在【无外置SD卡】的设备上，不管是否声明读/写外部存储设备的权限，Application.tmporaryCachePath/persistentDataPath都返回外部存储路径，但是又没有权限，就可能会导致返回null了，所以说可能是因为这个bug不是必现，如果出现了设备重启之后就好了，怀疑是linux设备mount问题。但是出了问题，我们不能跟用户说你重启一下手机就好了。

```
1 | <uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE" />
```

```
Application.dataPath /data/app/package name-1/base.apk
Application.streamingAssetsPath jar:file:///data/app/package name-1/base.apk!/assets
Application.tmporaryCachePath /storage/emulated/0/Android/data/package name/cache
Application.persistentDataPath/storage/emulated/0/Android/data/package name/files
```

- 看 Android 上的路径，跟 iOS 有点类似，简单说一下。Android 的几个目录是 apk 程序包、内存存储 (InternalStorage) 和外部存储 (ExternalStorage) 目录。
- **apk 程序包目录**: apk 的安装路径，/data/app/package name-n/base.apk，dataPath 就是返回此目录。
- **内部存储目录**: /data/data/package name-n/，用户自己或其它 app 都不能访问该目录。打开会发现里面有 4 个目录（需要 root）
- cache 缓存目录，类似于 iOS 的 Cache 目录
- databases 数据库文件目录
- files 类似于 iOS 的 Documents 目录
- shared\_prefs 类似于 iOS 的 Preferences 目录，用于存放常用设置，比如 Unity3D 的 PlayerPrefs 就存放于此

- 外部存储目录: 在内置或外插的 sd 上, 用户或其它 app 都可以访问, 外部存储目录又分私有和公有目录。
- 公有目录是像 DCIM、Music、Movies、Download 这样系统创建的公共目录, 当然你也可以像微信那样直接在 sd 卡根目录创建一个文件夹。好处嘛, 就是卸载 app 数据依旧存在。
- 私有目录在/storage/emulated/n/Android/data/package name/, 打开可以看到里面有两个文件夹 cache 和 files。为什么跟内部存储目录重复了? 这是为了更大的存储空间, 以防内存存储空间较小。推荐把不需要隐私的、较大的数据存在这里, 而需要隐私的或较小的数据存在内部存储空间。
- 下面是各路径对应的 Java 访问方法:
  - apk 包内: AssetManager.open(String filename)
  - 内部存储: context.getFilesDir().getPath() or context.getCacheDir().getPath()
  - 外部存储: context.getExternalFilesDir(null).getPath() or context.getExternalCacheDir().getPath()

理解了 Android 存储的原理, 最后来说说开头提到的 bug, Application temporaryCachePath/persistentDataPath 返回空字符串。这其实因为权限的原因, app 没有声明访问外部存储空间的权限, 但是 Application temporaryCachePath/ Application persistentDataPath 却想返回外部存储的路径。这是 Unity3D 的 bug, 没有权限本应该抛出一个异常或者错误, 让开发者知道原因。

- 经反复测试发现, 有【外置 SD 卡】的设备上, 如果声明读/写外部存储设备的权限, 会返回外部存储路径, 不声明则会返回内部存储路径, 这样不会有问题。而在【无外置 SD 卡】的设备上, 不管是否声明读/写外部存储设备的权限, Application temporaryCachePath/persistentDataPath 都返回外部存储路径, 但是又没有权限, 就可能会导致返回 null 了, 之所以说可能是因为这个 bug 不是必现, 如果出现了设备重启之后就好了, 怀疑是 linux 设备 mount 问题。但是出了问题, 我们不能跟用户说你重启一下手机就好了。

```
<uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE"/>
```

## 10 那么现在就是说: 安卓 SDK 与 unity 的交互与打包基本没有问题了

- This PC's S10+storage.defaultcompany.trunk



SCORE LEVEL LINE  
0 1 0



SAVE GAME

IN

RESUME GAME

TUTORIAL

BACK TO MAIN  
MENU

CREDIT

- 但对自己更大的挑战是: 为什么 unity 里一个空物件挂载到热更新的过程, 我打包之后在安卓手机上运行不出来, 仍需要时间 debug 这个过程 (呵呵, 前面昨天还是前天已经想到问题的原因, 不到因为探讨其它的想法, 直到今天傍晚刚才整个过程才理清. 不过目前仍是用 unity 直接到包, 还有许多其它的细节小问题需要解决)
- 过程中遇到过, 还会遇到很多不懂的问题, 比如同样的某些 android studio 里加 android:exported="true" 各种标签等, 如果只用 unity 打包, 该如何实现呢? 两套不同的打包机制都得弄明白. 但都是这么一个学习的过程, 不会被轻易挫败.
- 相比之下, 安卓 SDK 的实现极其简单, 可以放在后面

## 10.1 FATAL EXCEPTION: main

```

8943 8943 E AndroidRuntime: FATAL EXCEPTION: main
8943 8943 E AndroidRuntime: Process: com.defaultcompany.trunk, PID: 8943
8943 8943 E AndroidRuntime: java.lang.RuntimeException: Unable to destroy activity {com.defaultcompany.trunk/com.defaultcompany.trunk.UnityPlayerActivity}: java.lang.NullPointerException: Attempt to invoke virtual method 'boolean android.os.Handler.sendMessage(android.os.Message)' on a null object reference
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.app.ActivityThread.performDestroyActivity(ActivityThread.java:5950)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.app.ActivityThread.handleDestroyActivity(ActivityThread.java:5995)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.app.servertransaction.DestroyActivityItem.execute(DestroyActivityItem.java:47)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.app.servertransaction.ActivityTransactionItem.execute(ActivityTransactionItem.java:45)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.app.servertransaction.TransactionExecutor.executeLifecycleState(TransactionExecutor.java:176)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.app.servertransaction.TransactionExecutor.execute(TransactionExecutor.java:97)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.app.ActivityThread$H.handleMessage(ActivityThread.java:2438)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.os.Handler.dispatchMessage(Handler.java:106)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.os.Looper.loopOnce(Looper.java:226)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.os.Looper.loop(Looper.java:313)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.app.ActivityThread.main(ActivityThread.java:8663)
8943 8943 E AndroidRuntime: at java.lang.reflect.Method.invoke(Native Method)
8943 8943 E AndroidRuntime: at com.android.internal.os.RuntimeInit$MethodAndArgsCaller.run(RuntimeInit.java:567)
8943 8943 E AndroidRuntime: at com.android.internal.os.ZygoteInit.main(ZygoteInit.java:1135)
8943 8943 E AndroidRuntime: Caused by: java.lang.NullPointerException: Attempt to invoke virtual method 'boolean android.os.Handler.sendMessage(android.os.Message)' on a null object reference
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.os.Message.sendToTarget(Message.java:468)
8943 8943 E AndroidRuntime: at com.unity3d.player.UnityPlayer$a.(Unknown Source:8)
8943 8943 E AndroidRuntime: at com.unity3d.player.UnityPlayer$a.(Unknown Source:2)
8943 8943 E AndroidRuntime: at com.unity3d.player.UnityPlayer.quit(Unknown Source:28)
8943 8943 E AndroidRuntime: at com.defaultcompany.trunk.UnityPlayerActivity.onDestroy(UnityPlayerActivity.java:44)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.app.Activity.performDestroy(Activity.java:8571)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.app.Instrumentation.callActivityOnDestroy(Instrumentation.java:1364)
8943 8943 E AndroidRuntime: at android.app.ActivityThread.performDestroyActivity(ActivityThread.java:5937)
8943 8943 E AndroidRuntime: ... 15 more

```

- 这个没有再出现了, 根据这里改的:<https://forum.unity.com/threads/android-crashes-after-1126979/>
- 但是游戏的界面仍然是渲染不出来, 还在找原因

```

@Override protected void onDestroy () {
 Log.d(TAG, "onDestroy() ");
 // mUnityPlayer.destroy();
 mUnityPlayer.removeAllViews();
 mUnityPlayer.quit();
 super.onDestroy();
}

```

## 10.2 类库包里的错误的修复问题

- 现在还不是很有经验, 或是还没有经历很好地锻炼怎么改类库包里的错误, 晚点儿再理会这些

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<selector xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
 <item
 android:state_enabled="false"
 android:color="@color/common_google_signin_btn_text_dark_disabled" />
 <item
 android:state_pressed="true"
 android:color="@color/common_google_signin_btn_text_dark_pressed" />
 <item
 android:state_focused="true"
 android:color="@color/common_google_signin_btn_text_dark_focused" />
 <item
 android:color="@color/common_google_signin_btn_text_dark_default" />
</selector>

```

ERROR: F:\tmp\test\unity\libs\build\transforms\ac63488beaabb80e19f1e3c851bb20a\transformed\com.google.android.gms.play-services-base-16.0.1\

- 先只把这些有错误的类库包不连上