**Jenkins配置  
版本号：Ver1.0**

# 版本说明：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **版本号** | **日期** | **內容** | **作者** | **审核人** |
| **Ver1.0** | 2016-01-20 | 初稿 | 邓世伟 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# Mac下配置jenkins

## 下载及安装

1. 在官网上直接下载MAC的dmg安装包，安装完毕后即可，官网地址：

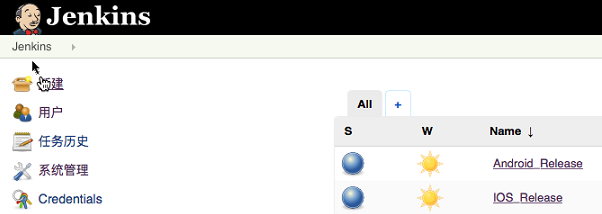
[http://jenkins-ci.org/](http://jenkins-ci.org/" \t "http://www.xuanyusong.com/archives/_blank)

1. 执行 brew install jenkins 安装，你会看到安装的一些信息。等安装好以后在,执行命令：

java -jar /usr/local/opt/jenkins/libexec/jenkins.war

## 访问jenkins

在浏览器里面打开 http://localhost:8080/ 局域网内别人可以打开http://”你的ip”:8080/



## 端口修改

1. 端口号修改，9999为端口号，执行命令：

sudo defaults write /Library/Preferences/org.jenkins-ci httpPort 9999

1. 查询端口号，执行命令：

defaults read /Library/Preferences/org.jenkins-ci

1. 修改了端口号重新启用服务，执行命令：

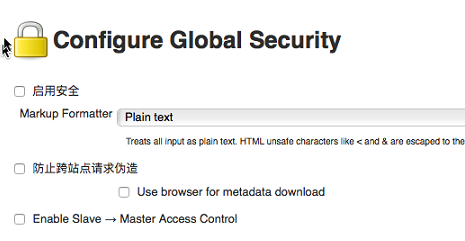
java -jar /usr/local/opt/jenkins/libexec/jenkins.war --httpPort=9999

1. 访问，执行命令：

<http://localhost:9999/>

## 配置用户

1. 系统管理-->Configure Global Security



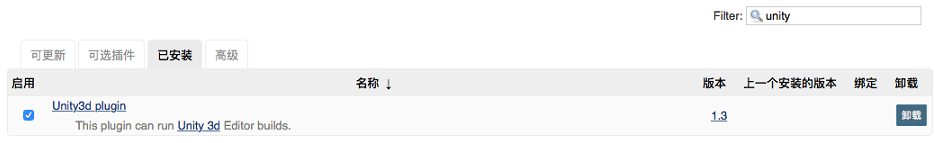
1. 勾选启用安全，选择jenkins专有用户数据库，选择登录用户可以做任何事



## 下载插件

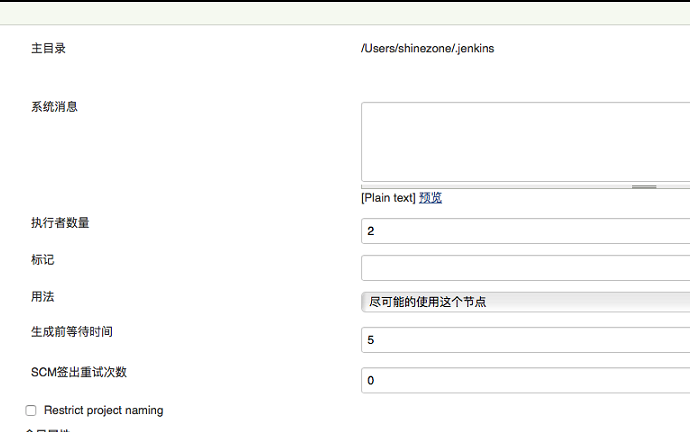
1. 系统管理-->管理插件-->可选插件。输入需要安装的名称进行安装即可



1. 需要安装的插件：Unity3d plugin，安装完成 

## 配置插件属性

1. 系统管理-->系统设置

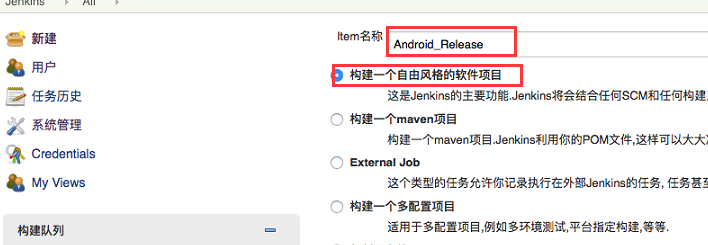


1. Unity3d plugin插件配置，配置名称及安装unity的路径

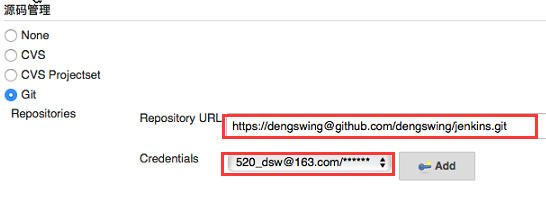


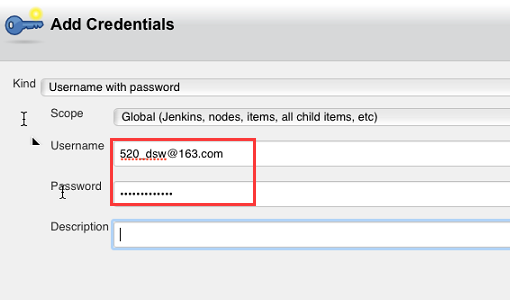
## 发布Android构建

1. 新建，输入名称，选择构建一个自由风格人软件项目

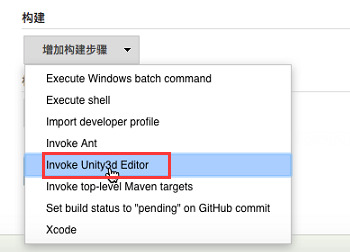


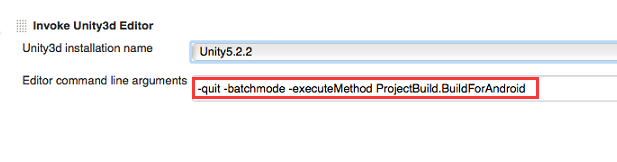
1. 源码管理，采用git方式，输入git地址及安全证书





1. 构建，采用Invoke unity3d Editor方式，输入执行命令，ProjectBuild.BuildForAndroid是unity打包发布android的一个静态方法





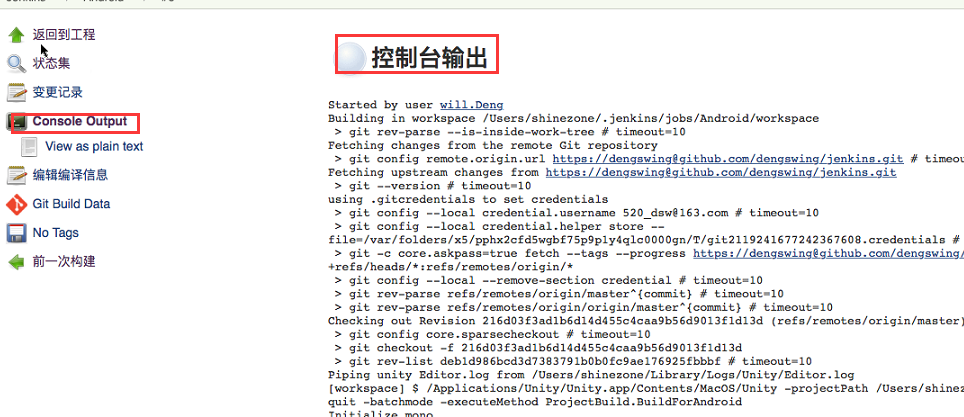
1. ProjectBuild.cs的代码



1. 完成以上几步保存，可以开始构建发布项目，点击立即构建开始构建，（构建时候记得关闭unity否则构建会失败）

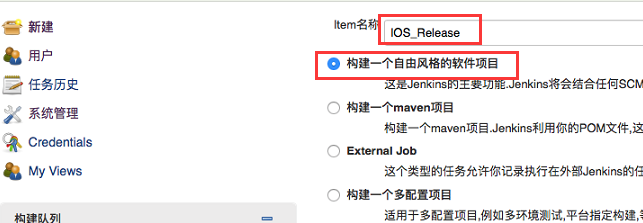


1. 开始构建，可以查看构建信息，点击项目-->点击左侧队列-->点击Console Ouptput查看输出

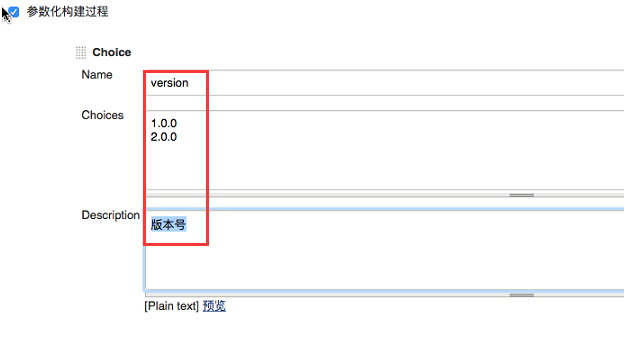


## 发布IOS构建

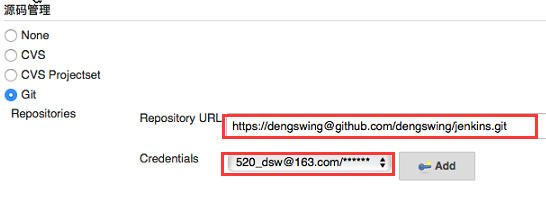
1. 新建，输入名称，选择构建一个自由风格人软件项目

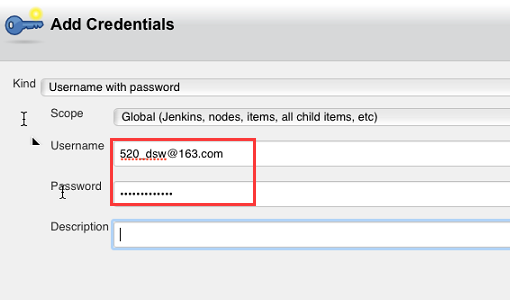


1. 勾选参数化构建-->点击增加参数-->选择Choice

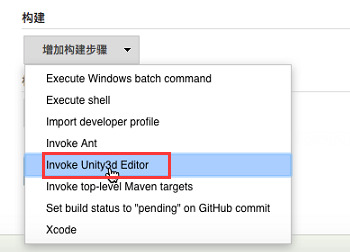


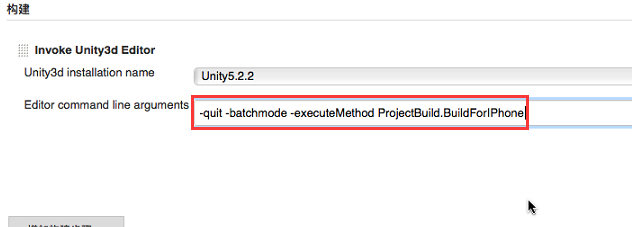
1. 源码管理，采用git方式，输入git地址及安全证书



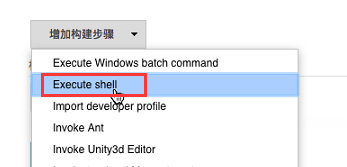


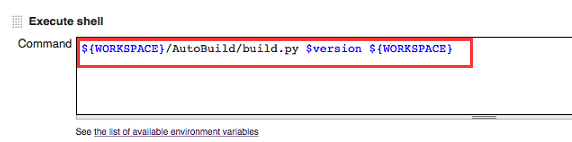
1. 构建，采用Invoke unity3d Editor方式，输入执行命令，ProjectBuild.BuildForIPhone是unity打包发布Ios的一个静态方法





1. 构建，采用Execute shell方式，输入执行命令，build.py来打包发布\*.ipa

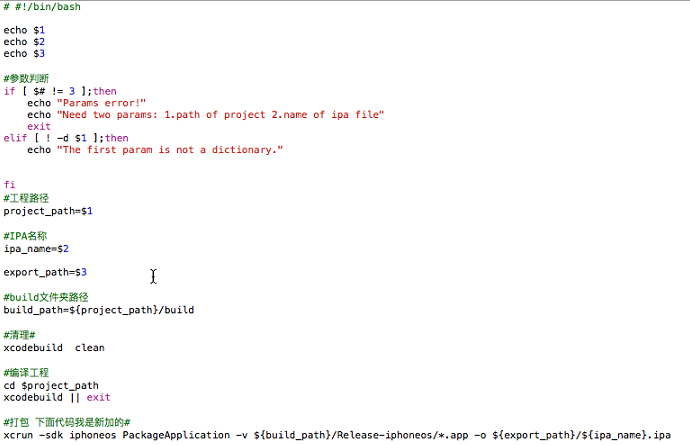




1. Build.py的代码



1. Buildios.sh的代码



1. 完成以上几步保存，可以开始构建发布项目，点击立即构建开始构建-->选择版本-->开始构建，（构建时候记得关闭unity否则构建会失败）



1. 开始构建，可以查看构建信息，点击项目-->点击左侧队列-->点击Console Ouptput查看输出



# Windows下配置jenkins

## 下载jenkins及安装

[http://jenkins-ci.org/](http://jenkins-ci.org/" \t "http://www.xuanyusong.com/archives/_blank) 在官网上直接下载安装包,安装完毕后即可在本机完成搭建jenkins的工作



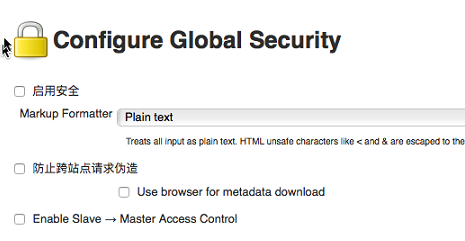
## 访问jenkins

在浏览器里面打开 http://localhost:8080/ 局域网内别人可以打开http://”你的ip”:8080/



## 配置用户

1. 系统管理-->Configure Global Security



1. 勾选启用安全，选择jenkins专有用户数据库，选择登录用户可以做任何事



## 安装插件

1. 系统管理-->管理插件-->可选插件。输入需要安装的名称进行安装即可



1. 需要的插件包括如下：
   1. [GitHub plugin](http://wiki.jenkins-ci.org/display/JENKINS/Github+Plugin)
   2. [Git plugin](http://wiki.jenkins-ci.org/display/JENKINS/Git+Plugin)
   3. [Unity3d plugin](http://wiki.jenkins-ci.org/display/JENKINS/Unity3dBuilder+Plugin)
   4. [Xcode integration](https://wiki.jenkins-ci.org/display/JENKINS/Xcode+Plugin)

## 系统设置

1. 系统管理--系统设置。



1. JDK的设置,设置本地安装的sdk目录：



1. Git的设置,设置本地安装的git目录，记得是cmd目录下面的git.exe：

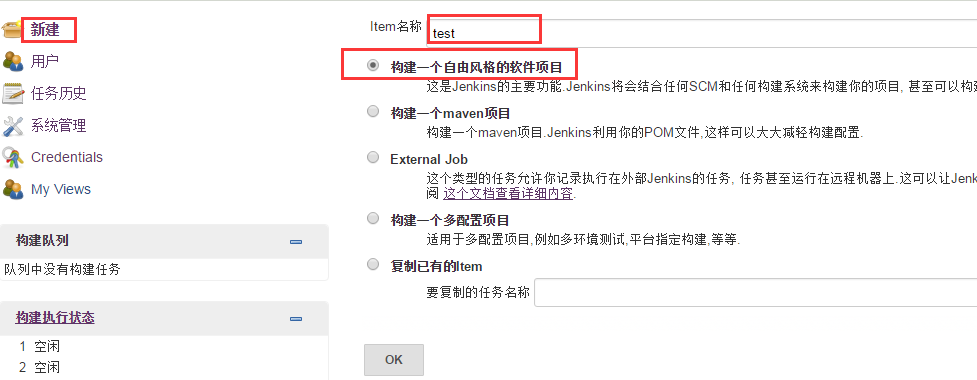


1. Unity3d的设置,设置安装的unity目录：

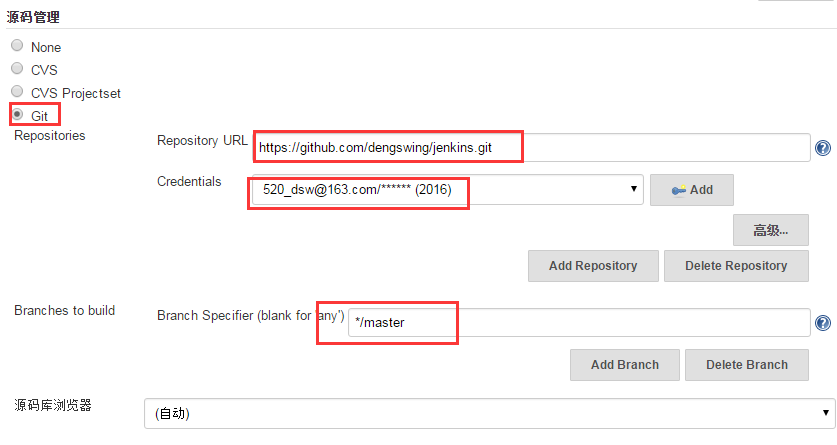


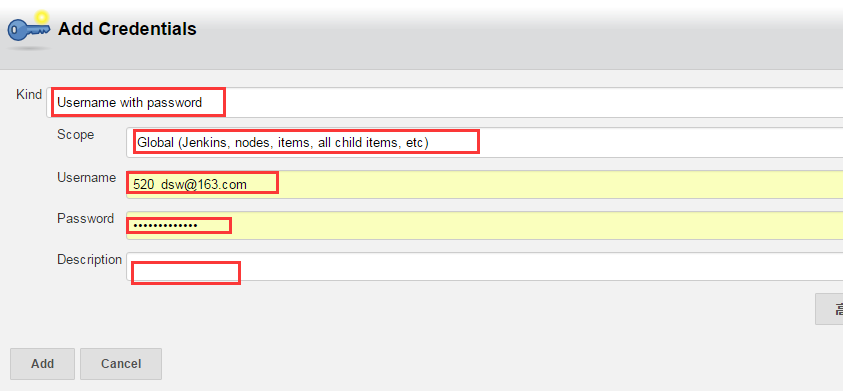
## 发布Android构建

1. 创建一个自动化配置，如下图：

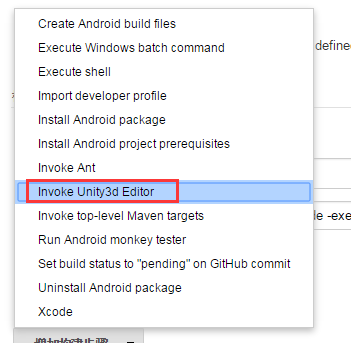


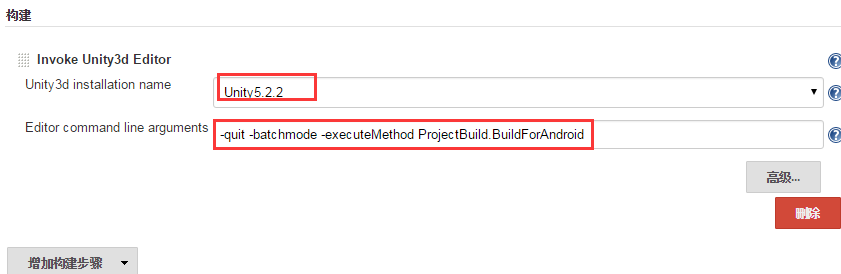
1. 红框选择完后,配置源码管理，这里使用的是git来管理，如下图：



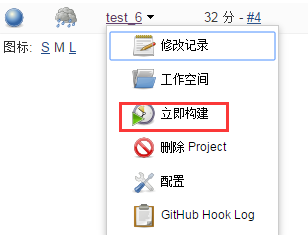


1. 构建,这里使用unity3d Editor,如下图：





1. 完成以上几步保存，可以开始构建发布项目，点击立即构建开始构建，（构建时候记得关闭unity否则构建会失败）



1. 开始构建，可以查看构建信息，点击项目-->点击左侧队列-->点击Console Ouptput查看输出

