**BravePeng 01 || 프로젝트 세팅**

**▶ 프로젝트 생성**

- 유니티 버전은 2022.3.20f1 LTS이다.

- 탬플릿은 URP를 선택하고 프로젝트 명은 BravePeng이라고 입력한다.

**▶ 프로젝트 세팅**

- 안드로이드로 빌드 플랫폼을 변경한다.

- Texture Compression은 ASTC로 변경한다.

- 화면비는 1920 x 1080으로 지정한다.

**Player 세팅**

- 프로젝트 세팅에 플레이어 탭에서 Company Name을 SamsterPocket 입력한

- 아래 Package Name은 com.SamsterPocket.BravePeng 입력

**Editor 세팅**

- Game Object Naming 은 Prefab\_1로 변경한다. 난 이런 스탈 넘버링이 좋음.

**▶ 씬 저장**

- Scenes 안에 Game 이라는 이름으로 씬을 저장한다.