

-----  
Tytuł aplikacji: SurviveNow  
-----

Autor: Karolina Hinz  
-----

Archiwum zawiera pliki:

#SurviveNow - katalog zawiera projekt gry SurviveNow w Unity

#SurviveNow\Assets - katalog zawiera wszystkie zasoby (pliki graficzne, dźwięki, modele 3D, skrypty, itp.) wykorzystywane w grze.

#SurviveNow\Library - katalog zawiera wygenerowane dane, takie jak skompilowane skrypty, pliki pośrednie, informacje o importowanych zasobach, informacje o konfiguracji kompilacji i inne dane tymczasowe używane przez Unity.

#SurviveNow\Logs - katalog zawiera pliki dziennika generowane przez Unity podczas działania projektu.

#SurviveNow\obj - katalog zawiera pliki pośrednie wygenerowane podczas kompilacji skryptów C#.

#SurviveNow\Packages - katalog zawiera paczki (rozszerzenia, biblioteki, narzędzia, itp.), które są używane przez projekt Unity.

#SurviveNow\ProjectSettings - katalog przechowuje pliki konfiguracyjne projektu Unity.

#SurviveNow\UserSettings - katalog zawiera preferencje użytkownika związane z edytorem Unity.

#Build - katalog zawierający kompilację gry

#Build\MonoBleedingEdge - katalog zawiera pliki i foldery związane z Mono Runtime, który jest używany przez Unity do uruchamiania skryptów C#.

#Build\SurviveNow\_Data - katalog zawiera dane gry, takie jak pliki konfiguracyjne, zasoby gry (tekstury, modele, dźwięki itp.).

#Build\SurviveNow.exe - plik wykonywalny gry.

#Build\UnityCrashHandler64.exe - narzędzie do obsługi awarii w Unity.

#Build\UnityPlayer.dll - biblioteka dynamiczna zawierająca kod głównego silnika Unity.

-----  
Instrukcja instalacji oraz uruchomienia gry:

1. Należy rozpakować archiwum 'Projekt\_oraz\_build\_gry\_SurviveNow'
2. Należy przejść do katalogu 'Build'
3. Następnie uruchomić grę klikając dwukrotnie na plik 'SurviveNow.exe'