

Installationsanleitung

Unity, Android SDK, Java JDK

1. Voraussetzungen

Betriebssystem: Aktuelles Ubuntu (18.04 LTS oder neuer); grafische Oberfläche

Aktuelle Unity-Setup:

<https://forum.unity.com/threads/unity-on-linux-release-notes-and-known-issues.350256/page-2#post-3525218> (die aktuellste ist immer unten zu finden)

Android SDK:

<https://developer.android.com/studio/>

Java JDK:

<https://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk11-downloads-5066655.html>

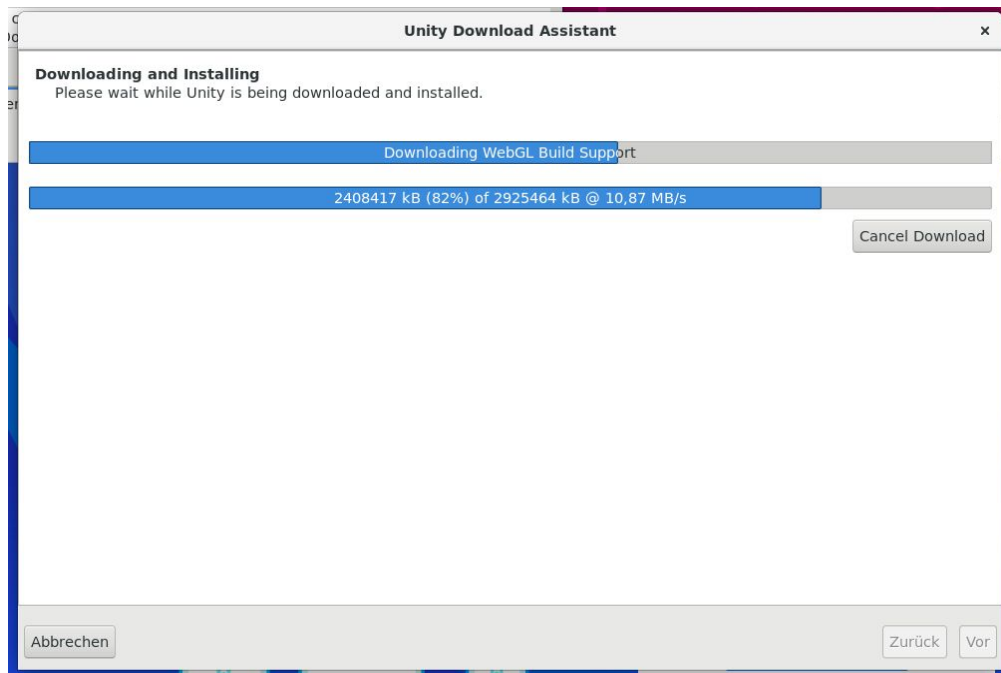
2. Installation

1. Schritt

Setup ausführen (hierfür Rechtsklick > Eigenschaften > Zugriffsrechte > Ausführen > Haken in Checkbox setzen) und benötigte Komponenten auswählen. Dies ist abhängig von der Plattform für die ihr entwickeln möchtet (iOS, Android, Windows,...).

2. Schritt

Das Setup lädt die notwendigen Dateien herunter und installiert Unity 3D. Hierbei werden standardmäßig die Setupdaten im Heimverzeichnis des Benutzers abgelegt. Dies werden wir aus kosmetischen Gründen später noch ändern.



3. Schritt

Jetzt wird im Verzeichnis `/opt` einen Ordner `Unity3D` (also `/opt/Unity3D`) erstellt. Der Ordner mit den Installationsdaten befindet sich im Heimverzeichnis, also beispielsweise `/home/iws`. Den Inhalt des Ordners verschieben wir nun nach `/opt/Unity3D`:

```
mv Unity-2018.3.0f2 /opt/Unity3D
```

Nun legen wir noch eine symbolische Verknüpfung zwischen dem `opt`-Ordner und dem Desktop des Nutzers an:

```
ln -s /opt/Unity3D/Editor/Unity /home/iws/Schreibtisch
```

Alternativ kann die Verknüpfung zusätzlich auch noch in den `/usr/bin` Ordner verschoben werden.

4. Schritt

Unity 3D ist installiert und kann gestartet werden. Dies erfolgt entweder über die Verknüpfung auf dem Desktop oder über die Konsole mit dem Befehl `"Unity"` (nur wenn Verknüpfung in `/usr/bin` erstellt wurde). Daraufhin erscheint der Splash-Screen sowie die Loginmaske für den Unity-Account, der zwingend für die Nutzung der Software notwendig ist.

5. Schritt

Neben der Unity-Umgebung müssen noch das Android SDK und das Java JDK heruntergeladen und entpackt werden. Die Links zu entsprechenden Quellen sind oben zu finden.

Idealerweise werden diese Ordner dann nach `/opt` oder in einen anderen, dafür geeigneten Ordner verschoben.

6. Schritt

Nach dem Anlegen eines ersten Projektes in Unity erscheint die Unity-Oberfläche. Damit Android-Apps gebaut werden können, müssen noch einige Einstellungen vorgenommen werden:

1. Android SDK und Java JDK mit Unity verknüpfen

Hierzu Edit > Preferences aufrufen und auf der linken Bildschirmseite den Bereich “External Tools” auswählen. Dort können die beiden Pfade zum SDK / JDK hinterlegt werden (idealerweise vorher nach /opt verschieben)