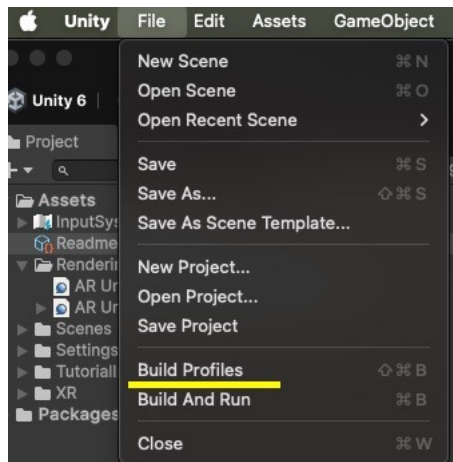


0_6_端末でアプリを起動する

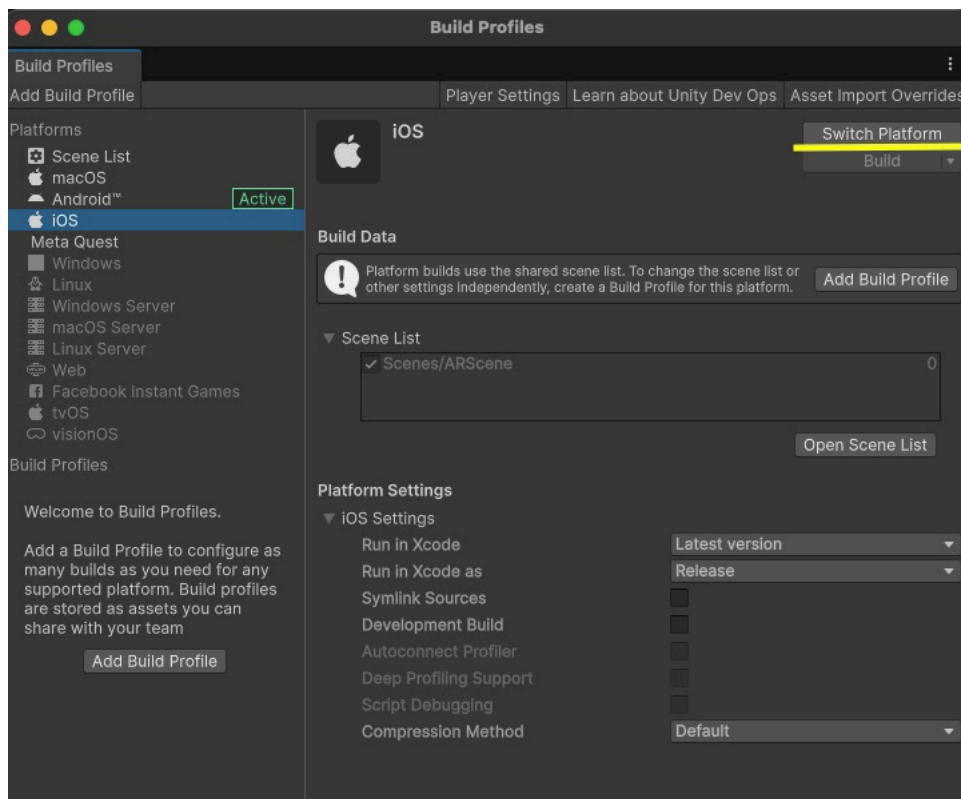
端末で動作確認する

「File」 - 「Build Profiles」を開く



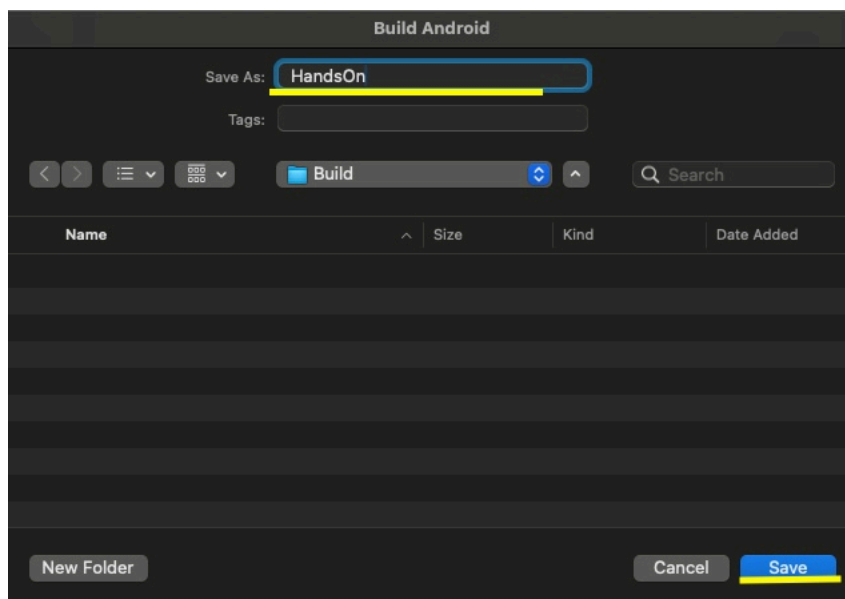
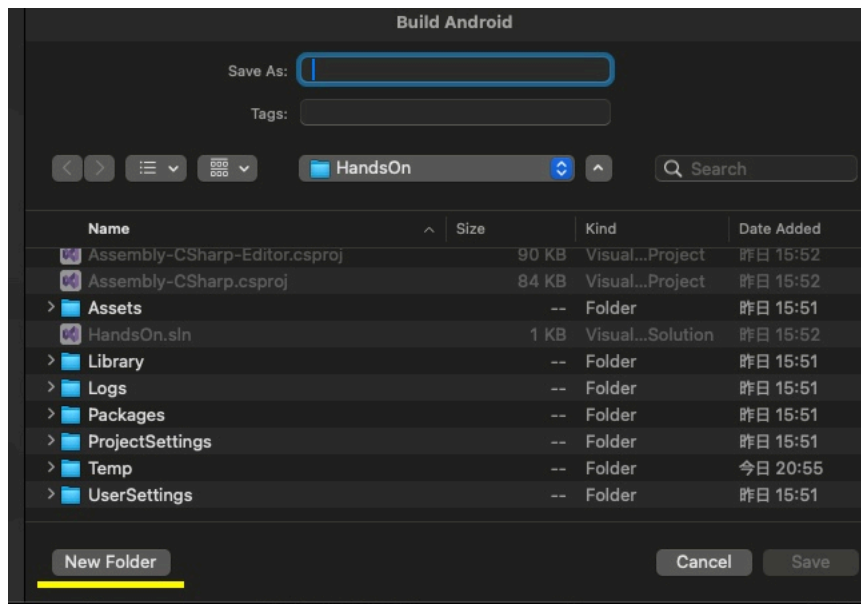
[iOS]

「Switch Platform」をクリックする

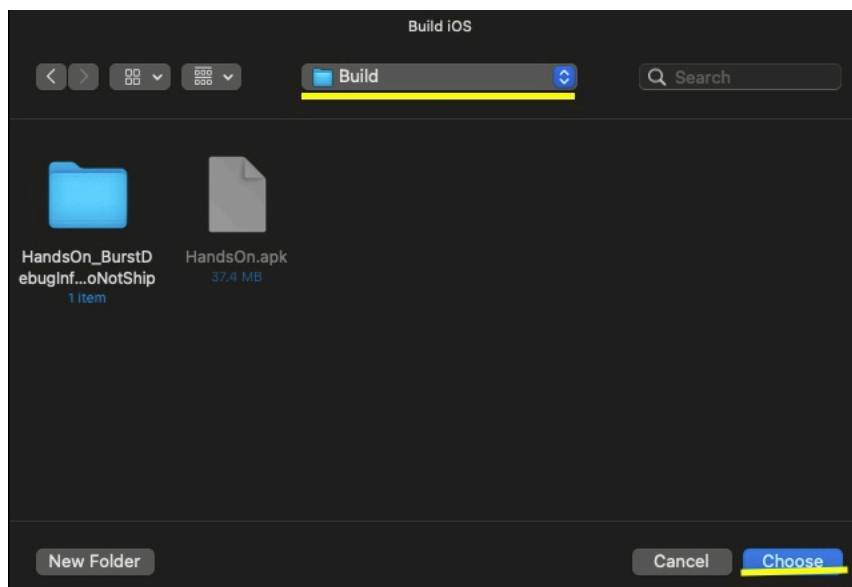


ビルド用のフォルダを作成する「New Folder」

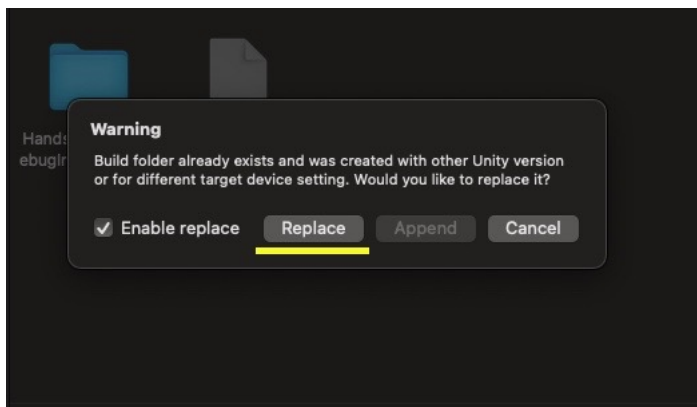
作成済の場合は、Build用のフォルダを選択



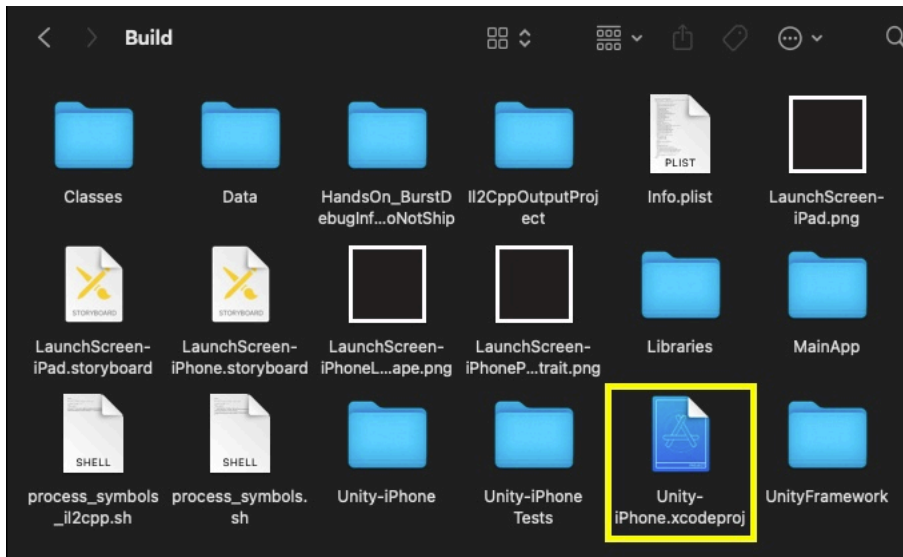
「Choose」をクリックする



「Replace」をクリックする



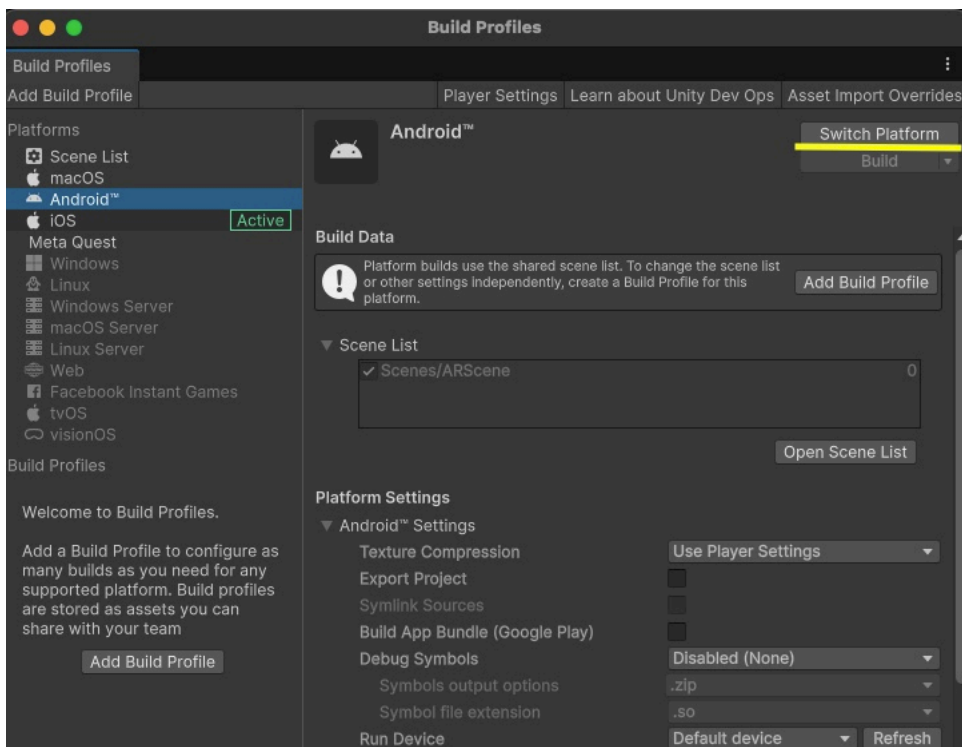
XCode を開く



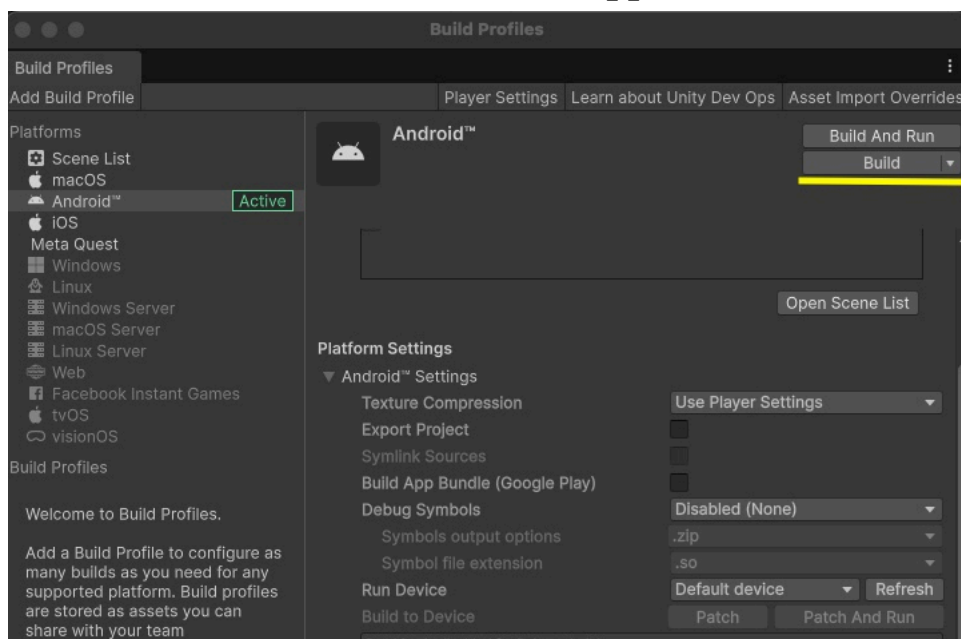
XCode, AppleIDの設定する [【Unity】iOS向けゲームを実機テストする方法 - ...](#)

【Android】

「Switch Platform」をクリックする

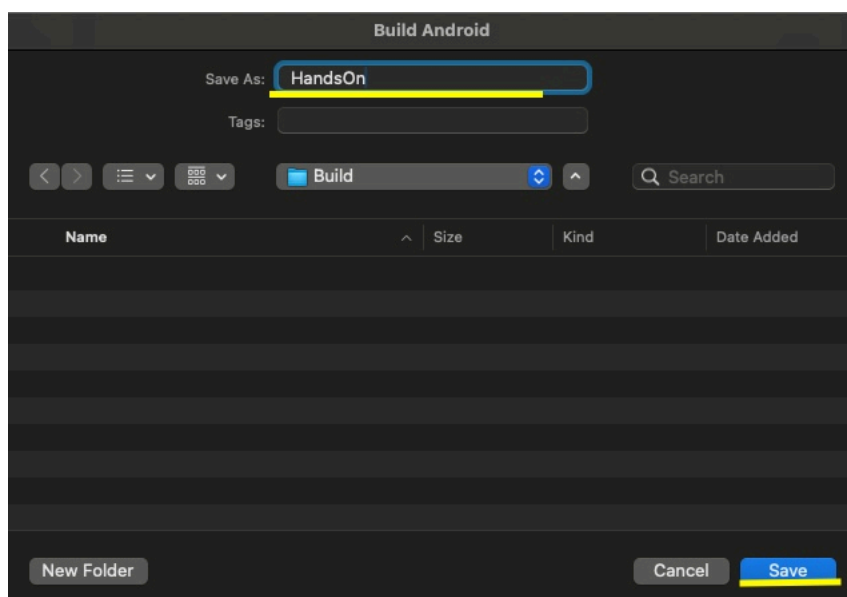
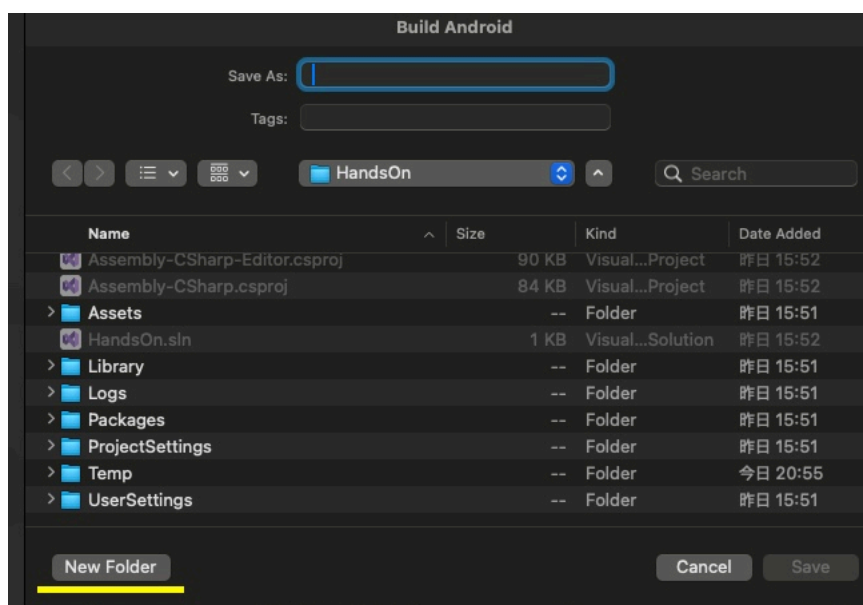


「Build」ボタンをクリックする



ビルド用のフォルダを作成する「New Folder」

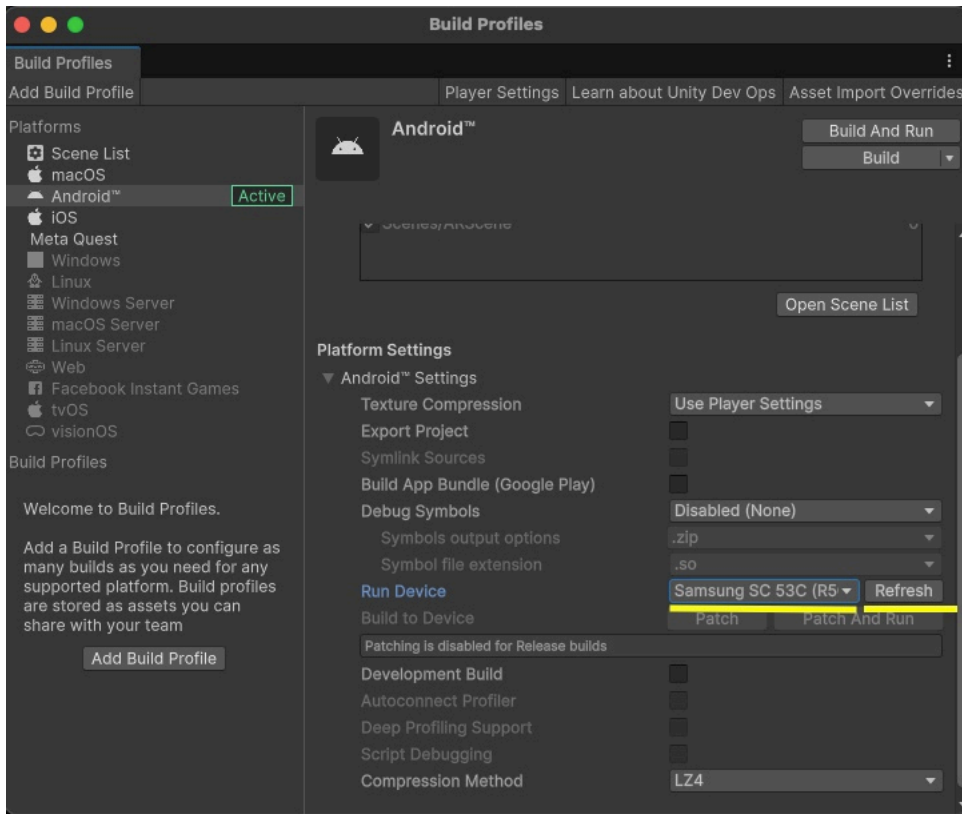
作成済の場合は、Build用のフォルダを選択



端末をPCに繋ぐ

⚠ 端末の開発者向けオプションをON、デバッグモードをONにしておく **n** 【Unity】Android端末でUnityの実機テストをする...

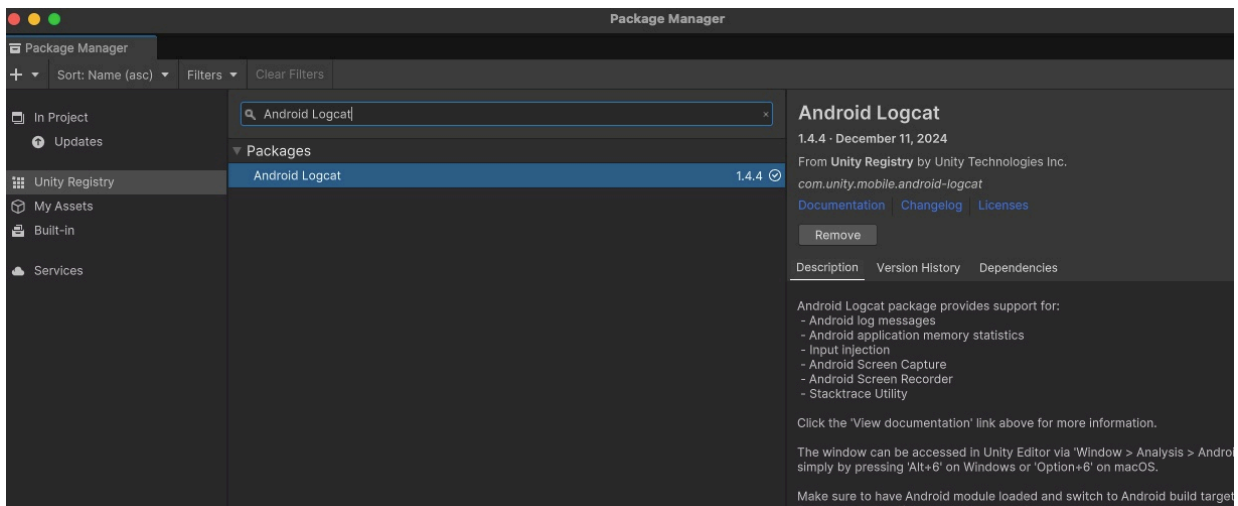
接続完了後、Run Device をテスト端末に設定する



「Build Run」をクリックする

おまけ：Android端末でデバッグログを確認する

- Windows > Package Manager へ移動
- 左上のPackagesを「Unity Registry」にする
- 「Android Logcat」という項目を探してインストールする



PCと実機を繋いで「Build And Run」をするとAndroid Logcatが起動するとログWindowが開く