Unity生成APK安装包

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **文档变更记录：** | | |
| **人员** | **日期** | **描述** |
| 崔凯 | 2019/2/11 | 创建文档 |

目录

[一、 Unity安装（必装） 3](#_Toc24754100)

[二、 Java安装（必装） 3](#_Toc24754101)

[1. Java程序安装 3](#_Toc24754102)

[2. Java环境变量配置 3](#_Toc24754103)

[三、 Ant安装（必装） 3](#_Toc24754104)

[1. Ant程序安装 3](#_Toc24754105)

[2. Ant环境变量配置 3](#_Toc24754106)

[四、 Sourcetree安装（必装） 4](#_Toc24754107)

[五、 TexturePacker安装（可选） 4](#_Toc24754108)

# Unity安装（必装）

# Java安装（必装）

## Java程序安装

## Java环境变量配置

该类型用于处理预制体中固定存在的UIPanel组件。选择UIPanel类型之后，将预制体中包含UIPanel组件的对象拖拽到对应位置即可。设置完成后，系统会在运行时自动修改UIPanel组件的SortOrder、Depth属性。

# Ant安装（必装）

## Ant程序安装

UIOrderObjectList组件必须直接挂载到Panel的预制体上，挂载在其他地方的UIOrderObjectList组件无效。因为系统会从克隆后的预制体上获取UIOrderObjectList组件。

## Ant环境变量配置

UIOrderObjectList组件中对象的深度排序为由上至下（OrderArray中），深度变大。

对于Reserved类型相当于在OrderArray中对应位置占用了1个或者多个位置。以下图为例，就是将Reserved1中的3个数据移动到OrderArray的Reserved1位置上。

# Sourcetree安装（必装）

# TexturePacker安装（可选）

UIOrderObjectList组件通过修改SortOrder、Depth、Order in Layer的属性值来实现深度管理。当有上层界面关闭时，系统会自动回收该界面占用的深度。

最终的深度排序如下图所示：