

Survival and Escape

SSAFY 6 기 자유 프로젝트

프로젝트 빌드 매뉴얼

서울캠퍼스 3 반 5 팀

5 략실

이호형 김하영 박홍규 이진행 임영택 나지엽

목차

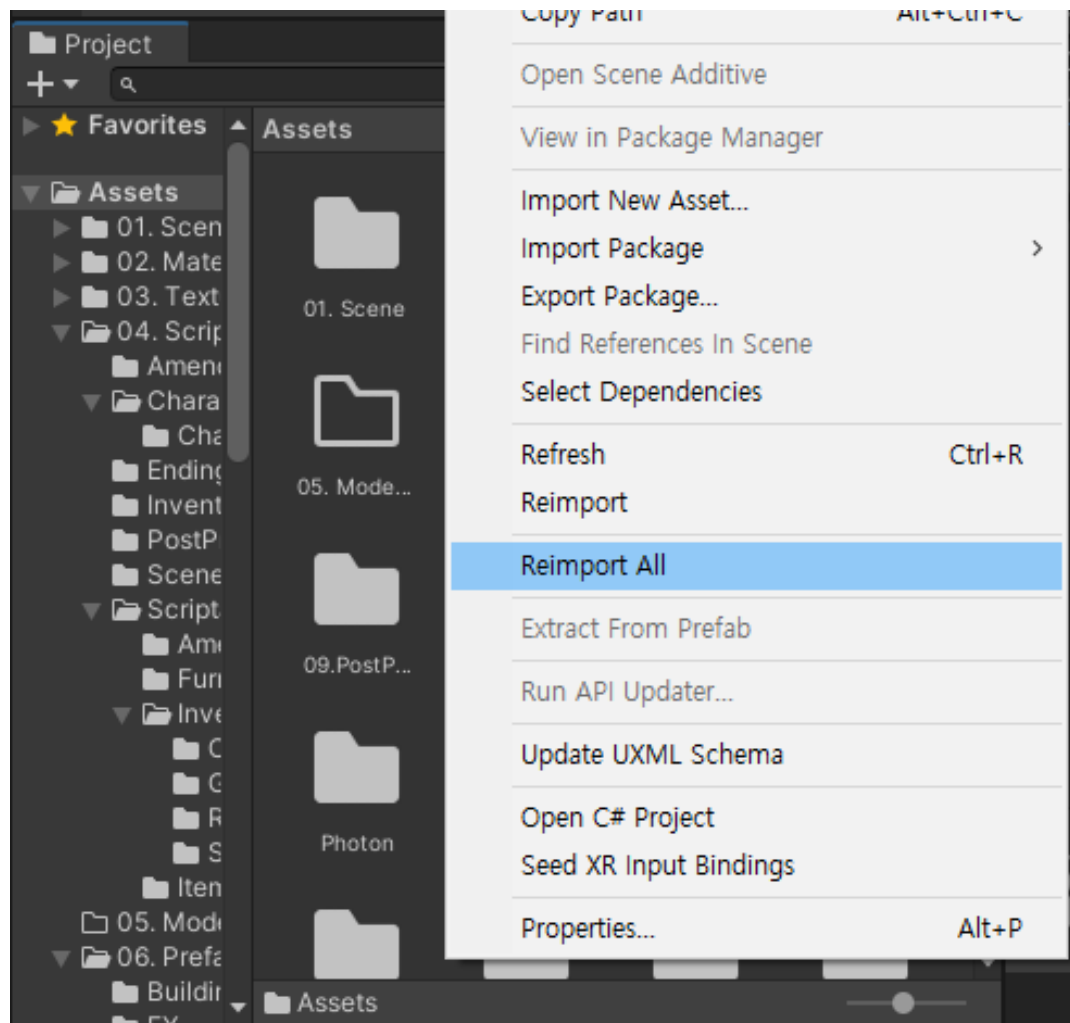
1. 프로젝트 기술 스택
 1. 이슈 관리
 2. 형상 관리
 3. 협업 문서 도구
 4. 개발 환경
2. 빌드 과정
 1. 소스코드, 에셋 불러오기
 2. 유니티 IDE 상에서 빌드
 3. 에러 해결
3. 배포

프로젝트 기술 스택

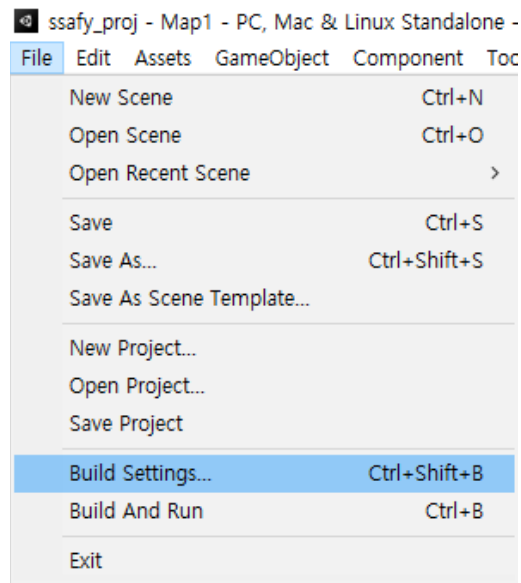
1. 이슈 관리 : Jira
2. 형상 관리 : Plastic SCM, GitLab
3. 협업 문서 도구 : Notion
4. 개발 환경 :
 1. 운영 체제 : Windows 10
 2. 프로그래밍 언어 : C#
 3. IDE : Visual Studio, Unity 2020.3.33f1
 4. VR 기기 : Meta Quest 2

빌드 과정

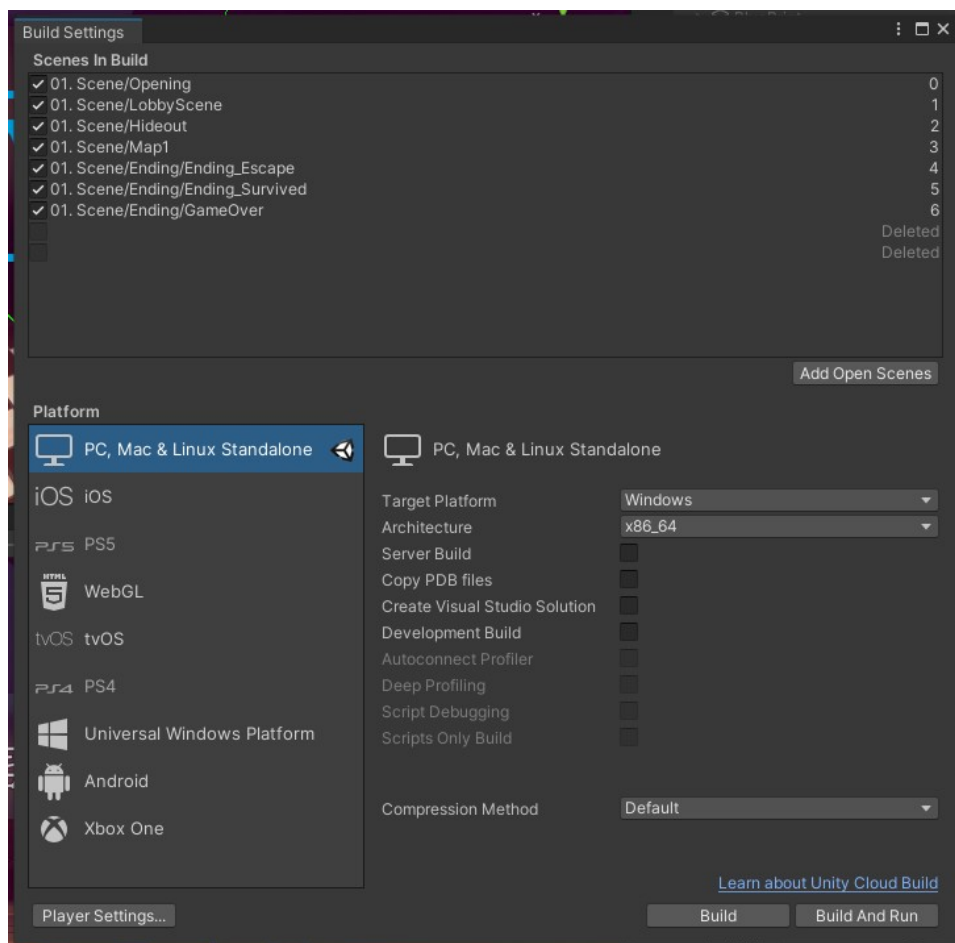
1. GitLab 에서 소스 코드를 Clone 받은 뒤 프로젝트 root 폴더에 존재하는 README.md 에 적힌 구글 드라이브 링크에서 추가 데이터파일을 다운로드 받는다.
2. Unity Hub 상에서 Clone 받은 프로젝트 폴더를 열어준 뒤 구글 드라이브 링크를 통해 다운로드 받은 유니티 패키지 (.unitypackage) 파일을 눌러 에셋을 전부 import 한다.
3. import 가 끝난 뒤 Project 창에서 우클릭을 한 뒤 "Reimport All"을 수행해 추가된 에셋들을 다시 불러오는 작업을 진행한다.








4. Reimport 가 끝난 뒤 Unity IDE 의 File 메뉴에서 Build Settings 메뉴에 들어간다.



5. Build Settings 창에서 아래 사진과 같이 Scenes 순서를 설정한 뒤 "PC, Mac & Linux Standalone" 플랫폼에서 Target Platform 을 설정한 뒤 Build 를 실행하고 디렉토리를 설정한다.



6. 성공적으로 빌드가 되었다면 지정한 폴더에 다음과 같은 파일들이 생성되고 프로젝트명과 같은 응용프로그램을 통해 프로그램을 실행할 수 있다.

다운로드 > Unity_Build >				
이름	수정한 날짜	유형	크기	
 MonoBleedingEdge	2022-05-19 오후 5:19	파일 폴더		
 ssafy_proj_Data	2022-05-19 오후 5:19	파일 폴더		
 ssafy_proj	2022-04-03 오후 5:25	응용 프로그램	639KB	
 UnityCrashHandler64	2022-04-03 오후 5:31	응용 프로그램	1,206KB	
 UnityPlayer.dll	2022-04-03 오후 5:31	응용 프로그램 확장	27,614KB	

7. 빌드 과정에서 에러가 발생할 수 있는데 이러한 경우

- 유니티 버전이 개발 버전과 동일한 2020.3.33f1 버전으로 되어있는지
 - Reimport All 을 진행하였는지
- 와 같은 방법으로 해결할 수 있다.

배포

- 배포용 빌드를 작성한 경우 개별 설정파일 없이 해당 빌드 파일 배포하는 것으로 배포 과정이 완료된다.
- 배포 환경은 빌드시에 설정한 Target Platform 에 한정한다.
- 프로젝트 실행을 위한 PC 최저사양은 4 코어 이상의 CPU 에 GTX 1060 이상의 그래픽카드를 권장한다.