

# CRIE SEU PRIMEIRO JOGO UTILIZANDO UNITY

- Unity e Visual Studio -



# Configurando o Unity e o Visual Studio para trabalhar juntos



# Sincronizando Visual Studio e Unity

Antes de começar a brincar é necessário verificar se está tudo certo nas configurações:

- O Unity está instalado?
- O Visual Studio está instalado?
- O Unity reconhece o Visual Studio?
- O Visual Studio reconhece o Unity?



# Sincronizando Visual Studio e Unity

Existem 3 formas de verificação:

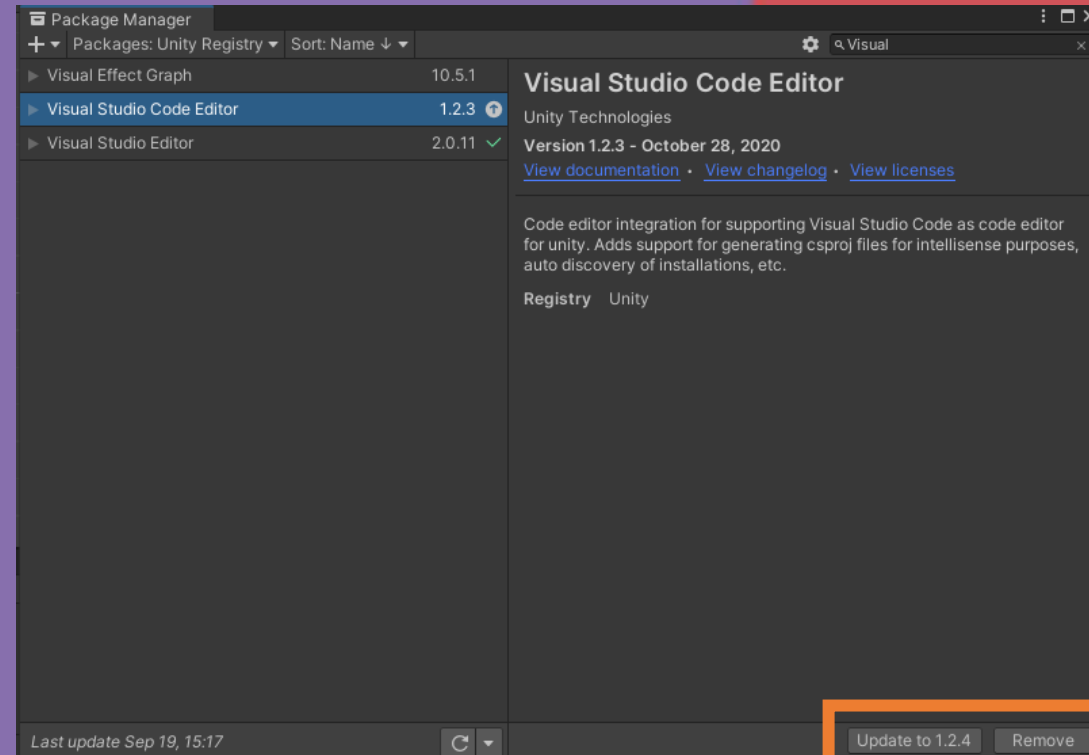
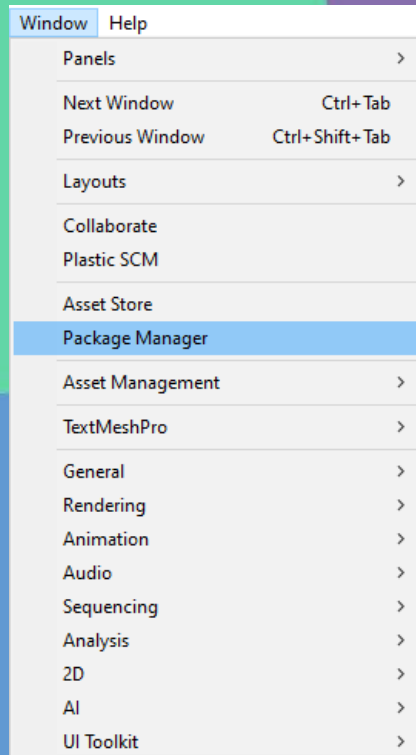
- Verificação do pacote
- Vinculação do Unity com ferramentas externas
- Vinculação do Visual Studio com ferramentas externas



# Sincronizando Visual Studio e Unity – 1ª Verificação

No **Unity**, ir em Windows -> Package Manager

- procurar por Visual Studio Code Editor
- verificar se está instalado

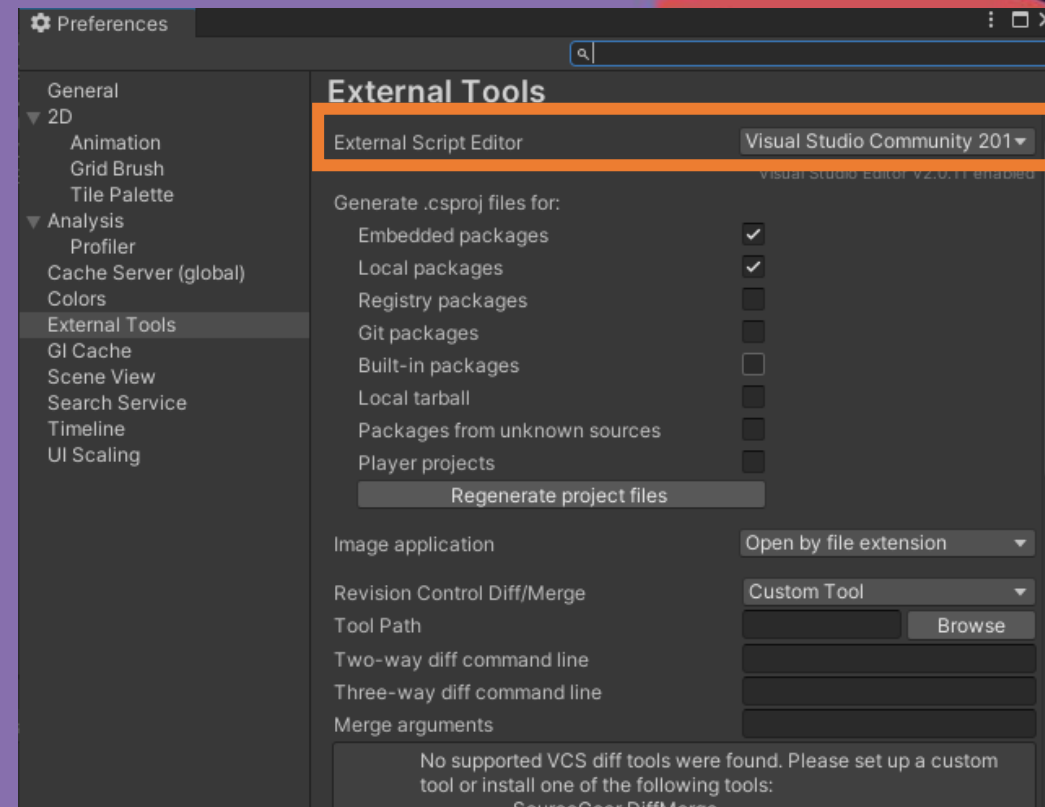
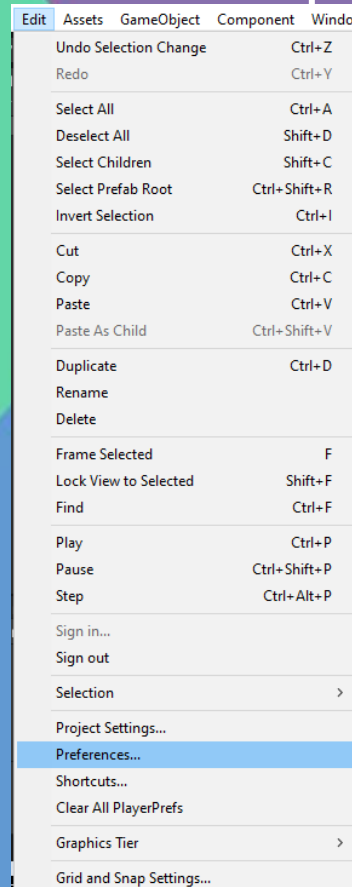




# Sincronizando Visual Studio e Unity – 2ª Verificação

2º No **Unity**, Edit -> Preferences -> External tools

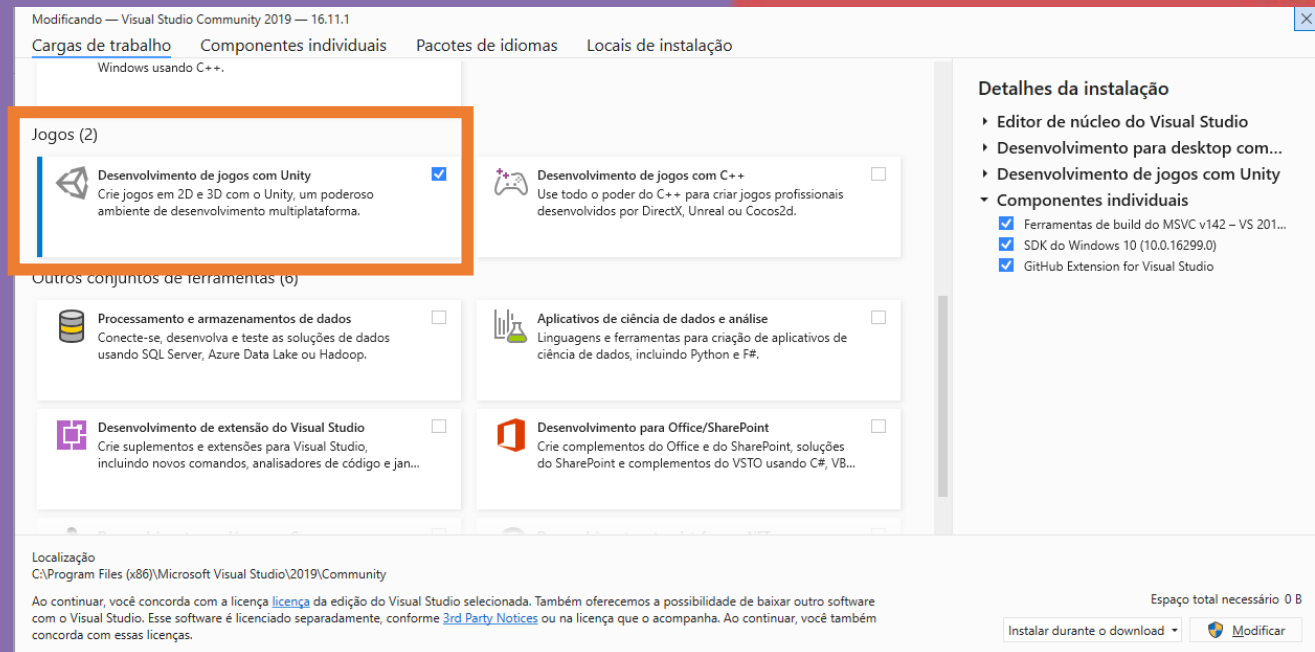
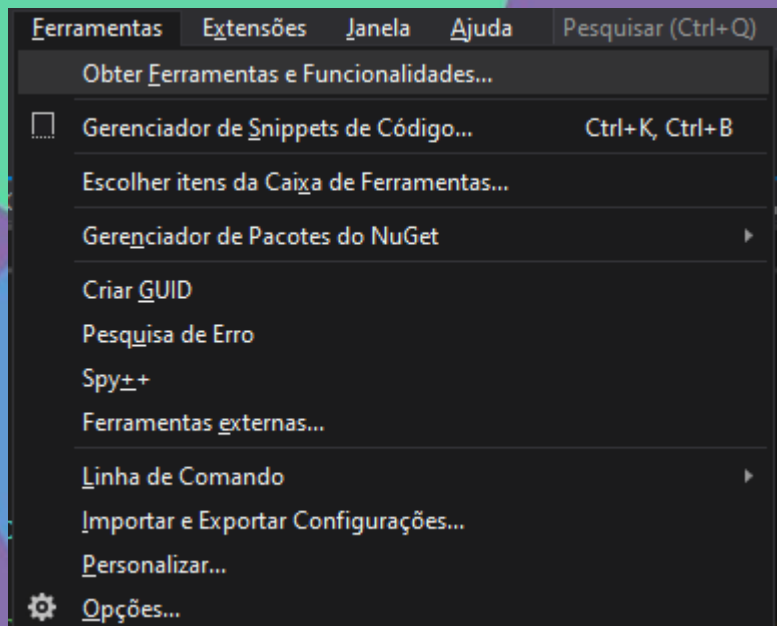
- Em External Script Editor setar Visual Studio ...:



# Sincronizando Visual Studio e Unity – 3ª Verificação

3º No Visual Studio, Tools -> Get Tools and Features

- Verificar se Game development with Unity está checado
- Desmarcar (à direita) nessa seleção o Unity Hub
- Modificar para incluir "Visual Studio Tools for Unity"



PRONTO!  
TUDO CONFIGURADO!

