

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

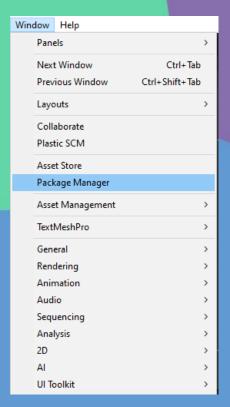
Vinculação do Visual Studio com ferramentas externas

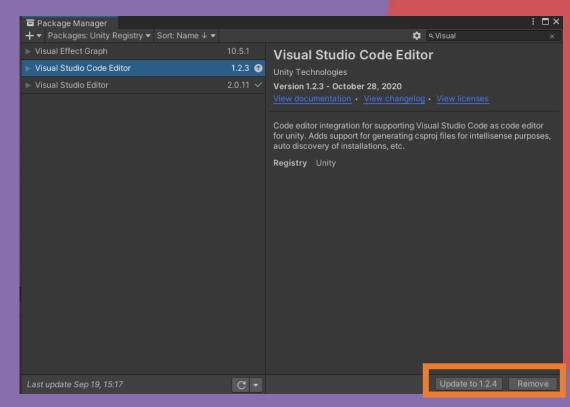
Sincronizando Visual Studio e Unity 1ª Verificação

No Unity, ir em Windows -> Package Manager

procurar por Visual Studio Code Editor

verificar se está instalado



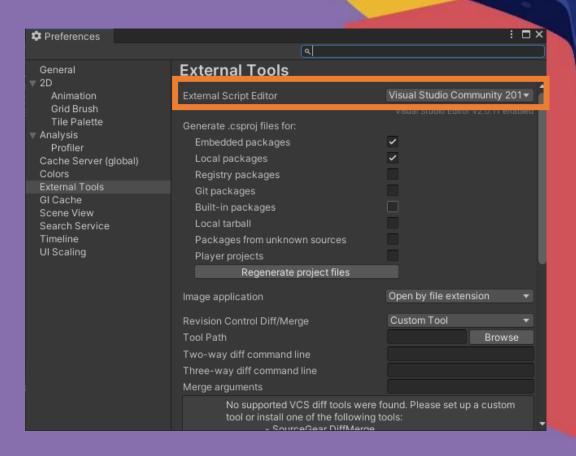


Sincronizando Visual Studio e Unity 2ª Verificação

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

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

Edit	Assets	GameObject	Component	Windo
	Undo Sel	lection Change	C	trl+Z
	Redo		Ctrl+Y	
	Select All		Ctrl+A	
	Deselect All		Shift+D	
	Select Children		Shift+C	
	Select Prefab Root		Ctrl+Shift+R	
	Invert Selection		Ctrl+I	
	Cut		Ctrl+X	
	Сору		Ctrl+C	
	Paste		Ctrl+V	
	Paste As	Child	Ctrl+Sh	ift+V
	Duplicate		Ctrl+D	
	Rename			
	Delete			
	Frame Selected		F	
	Lock View to Selected		Shift+F	
	Find		C	trl+F
	Play		Ctrl+P	
	Pause		Ctrl+Shift+P	
	Step		Ctrl+	Alt+P
	Sign in			
	Sign out			
	Selection	1		>
	Project S	ettings		
	Preferen	ces		
	Shortcut	S		
	Clear All	PlayerPrefs		
	Graphics Tier			>
	Grid and Snap Settings			



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"

