

iOS 的輸出發佈和 Android 的輸出發佈其實大同小異。在本節中，只會講述 iOS 發佈時需要注意的一些設定調整，並不會逐一的介紹每一項設定，讀者可以與附錄 C 相互對照。

iOS 遊戲設定

首先，在 **Bundle Identification** 的部分要特別注意，需要填寫和在描述檔中的 App ID 識別碼。如果輸入別的識別碼，編譯時會造成錯誤，如圖 D-1 所示。



另外，在 **Configuration** 中，如圖 D-2 所示，有幾個設定是需要注意

- **Target Device**：目標裝置，可以選擇 **iPhone Only**、**iPad Only** 或 **iPhone + iPad**。
- **Target Platform**：目標平台，設定預安裝的平台結構，可以選擇「**armv6(OpenGL ES1.1)**」、「**Universal armv6+armv7**」（會增加檔案大小）、「**armv7**」。
- **Target Resolution**：目標解析度。
- **Override iPod Music**：覆寫 iPod 音樂，是否對 iPod 的音樂作靜音？
- **UI Requires Persistent WiFi**：使用者介面需要持續 WiFi，應用程式是否開啟 WiFi？
- **Exit on Suspend**：離開時暫停，應用程式退出時是否離開或暫停（iOS 版本要支援多工處理）？

- **SDK Version**：SDK 版本，選擇在 Xcode 中要使用的 iPhone OS SDK 版本。
- **Target iOS Version**：目標 iOS 版本，定義安裝的 iOS OS 版本。

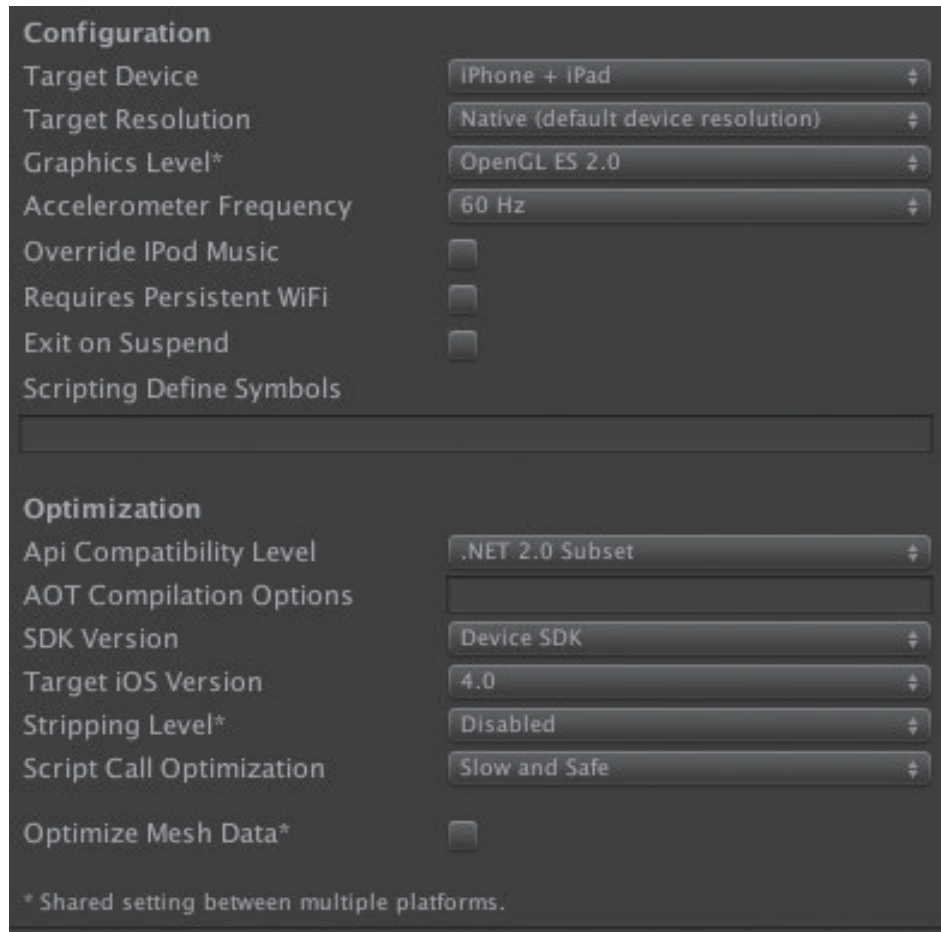


圖 D-2 Configuration

輸出 iOS 遊戲檔案

設定完成後，回到 **Build Settings** 視窗。如果你的遊戲有多個場景，請確定一下是否都已勾選、順序正確。

- 01 檢查完後，點擊 **Build And Run** 按鈕，選擇要存檔的位置，Unity3D 便會開始編譯程式，如圖 D-3 所示。

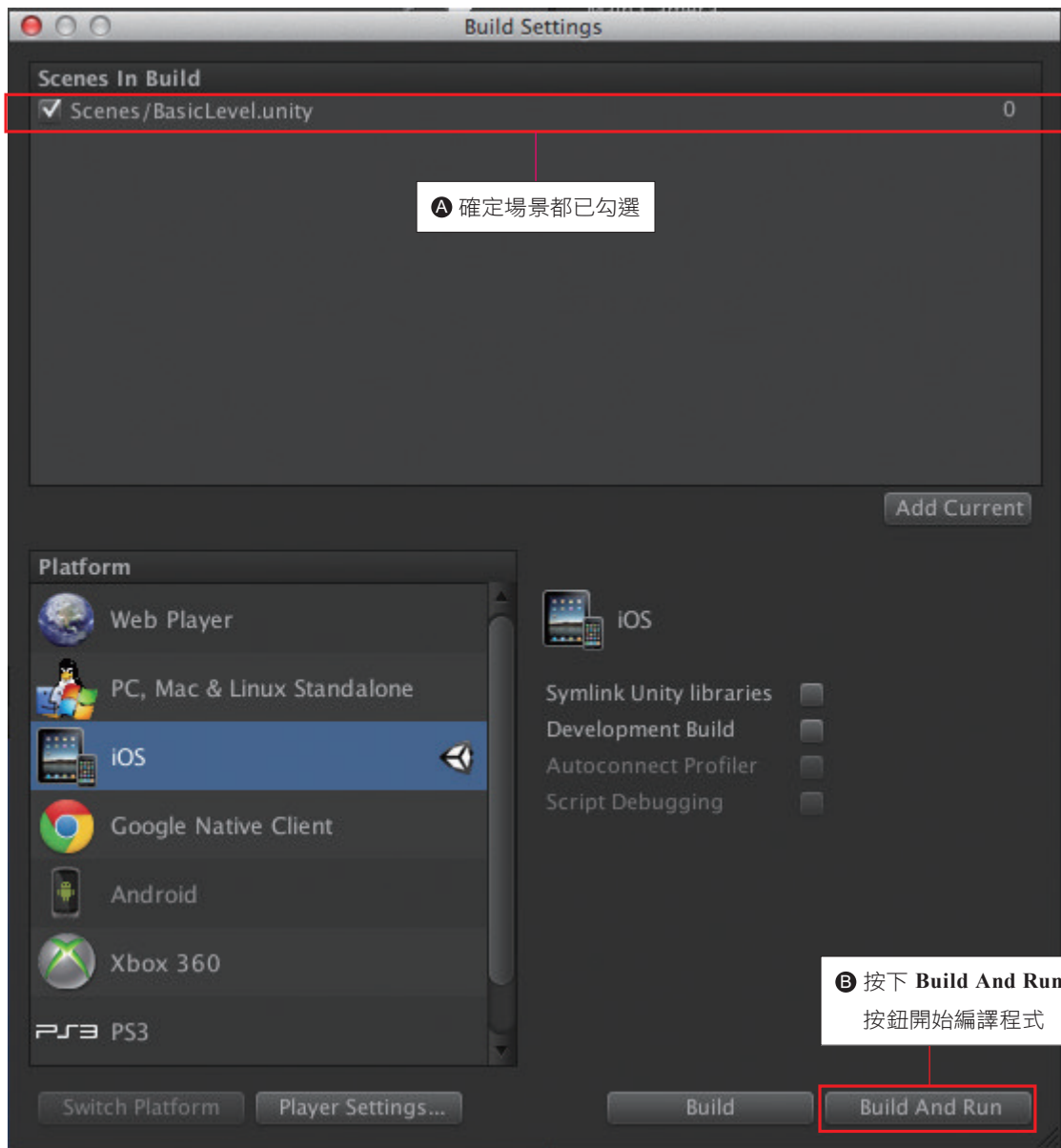


圖 D-3 Build Settings 專案建構設定

02 發佈完後，Unity3D 會自動執行 Xcode（若沒有請到剛才另存的路徑下點選副檔名為「.xcodeproj」的檔案）。點擊左上方的執行按鈕，自動進行設備安裝與連結，如圖 D-4 所示。

開始編譯和停止編譯

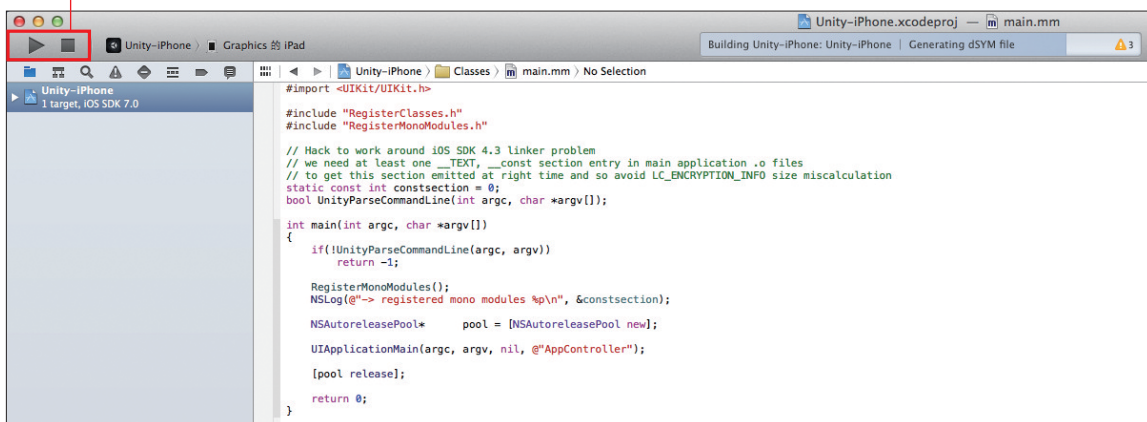


圖 D-4 執行 Xcode

03 完成後，如圖 D-5 所示，便會在裝置上看到發佈的遊戲囉！



圖 D-5 裝置上發佈的遊戲