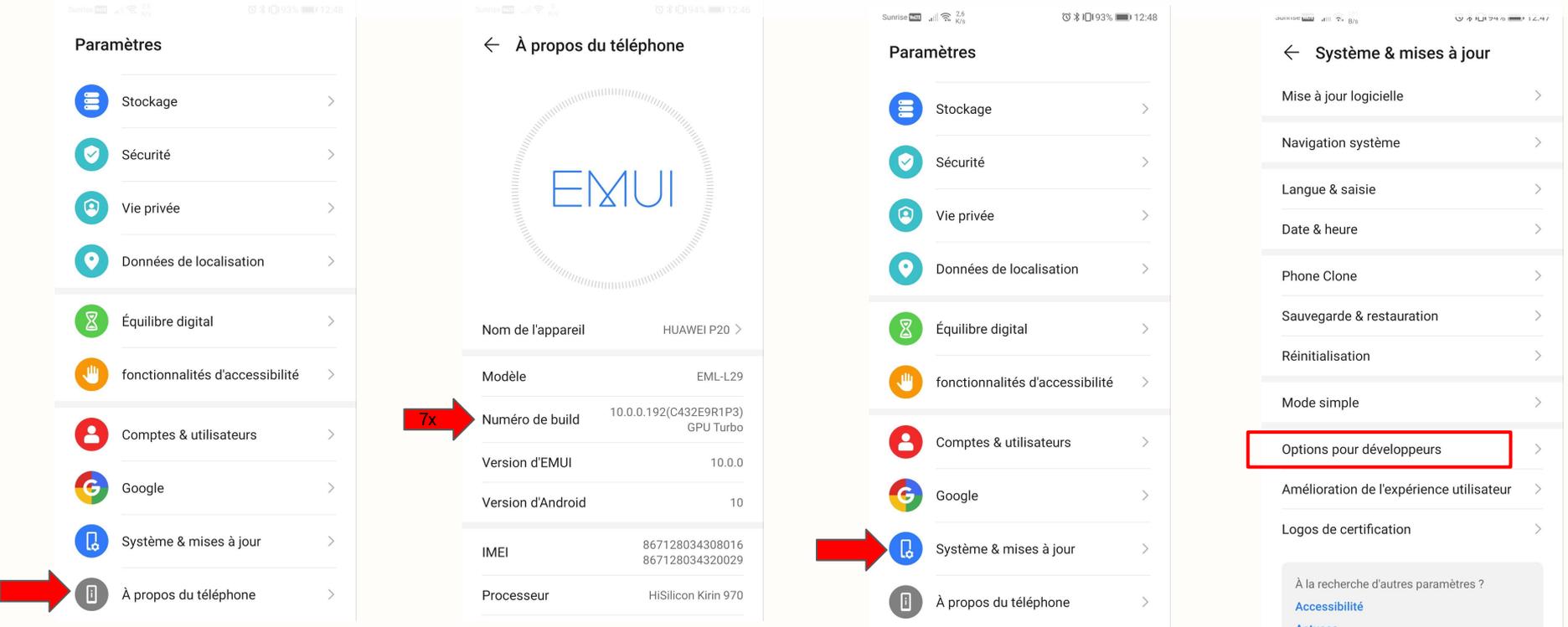


Compilation sur Android

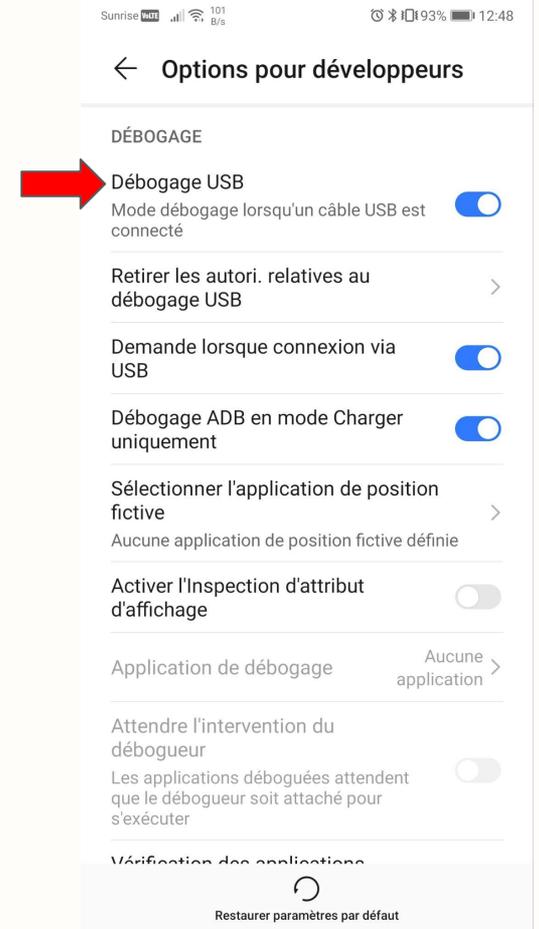
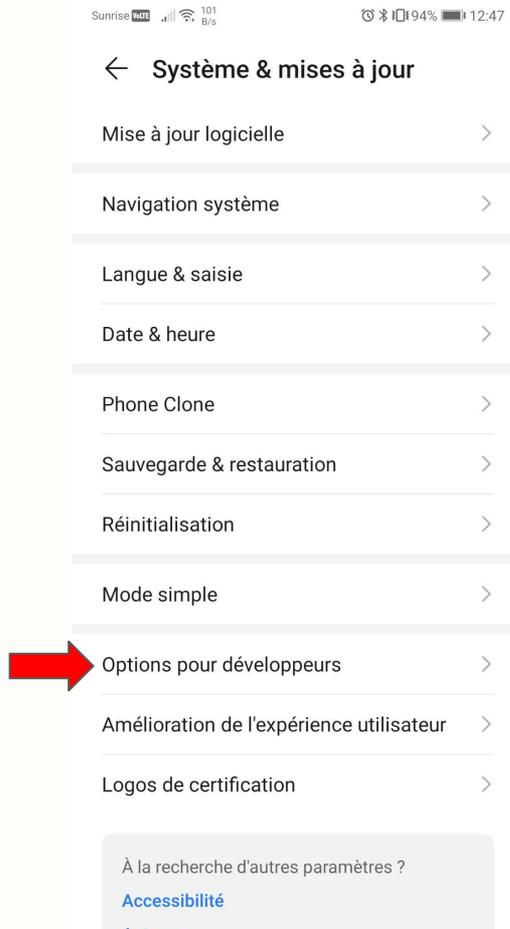
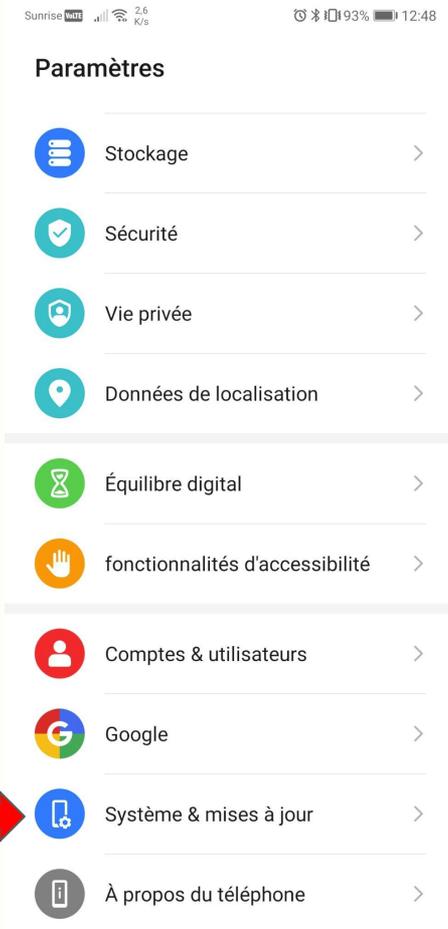
La compilation d'une application Unity sur un appareil Android est très simple, mais nécessite une mise en place.

Dans un premier temps nous devons activer le **mode développeur** sur l'appareil Android.

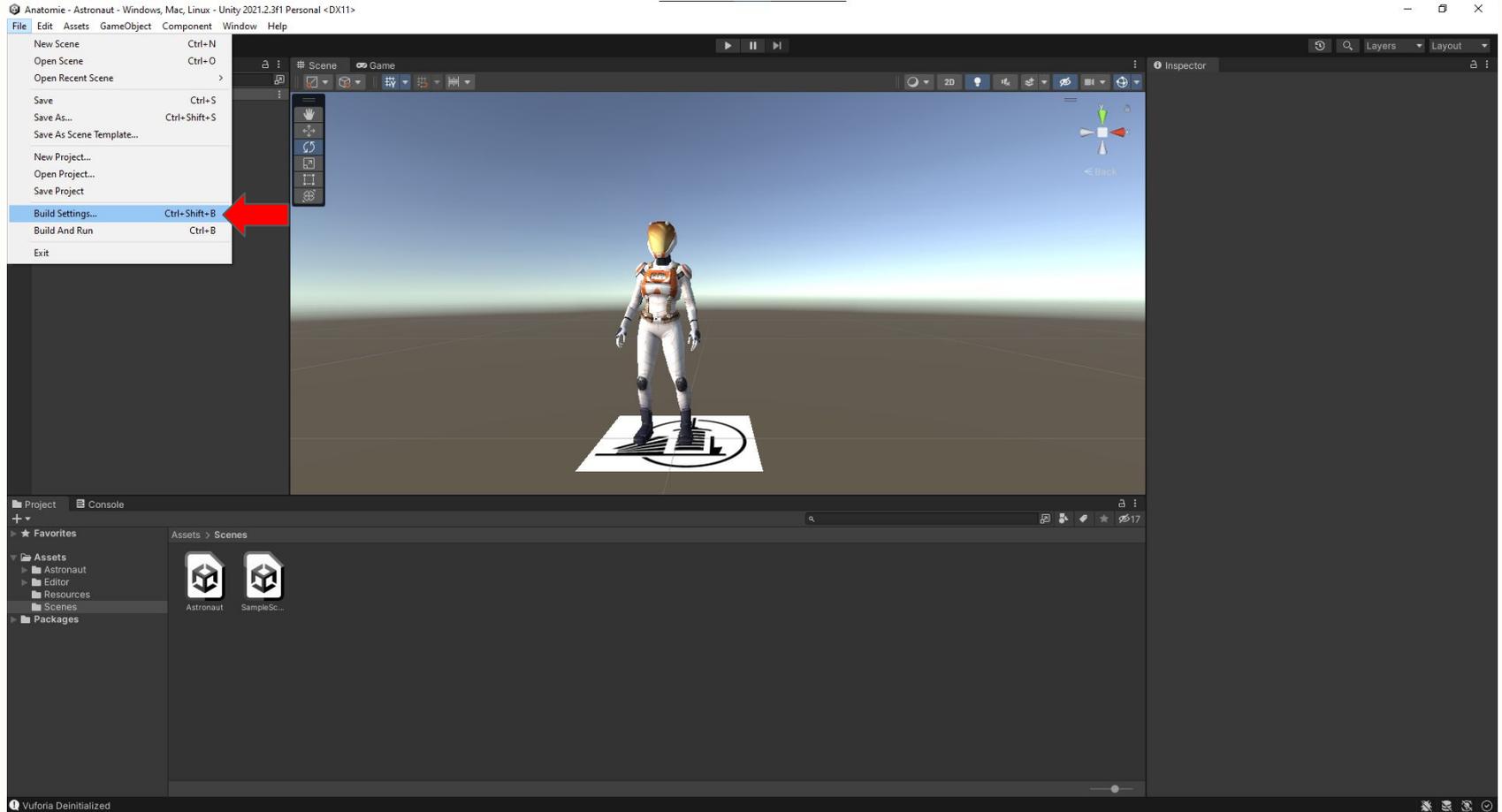
- Accéder aux paramètres de l'appareil Android
- Aller dans les paramètres système
- Aller dans « À propos du téléphone »
- Tapoter 7 fois « numéro de build »



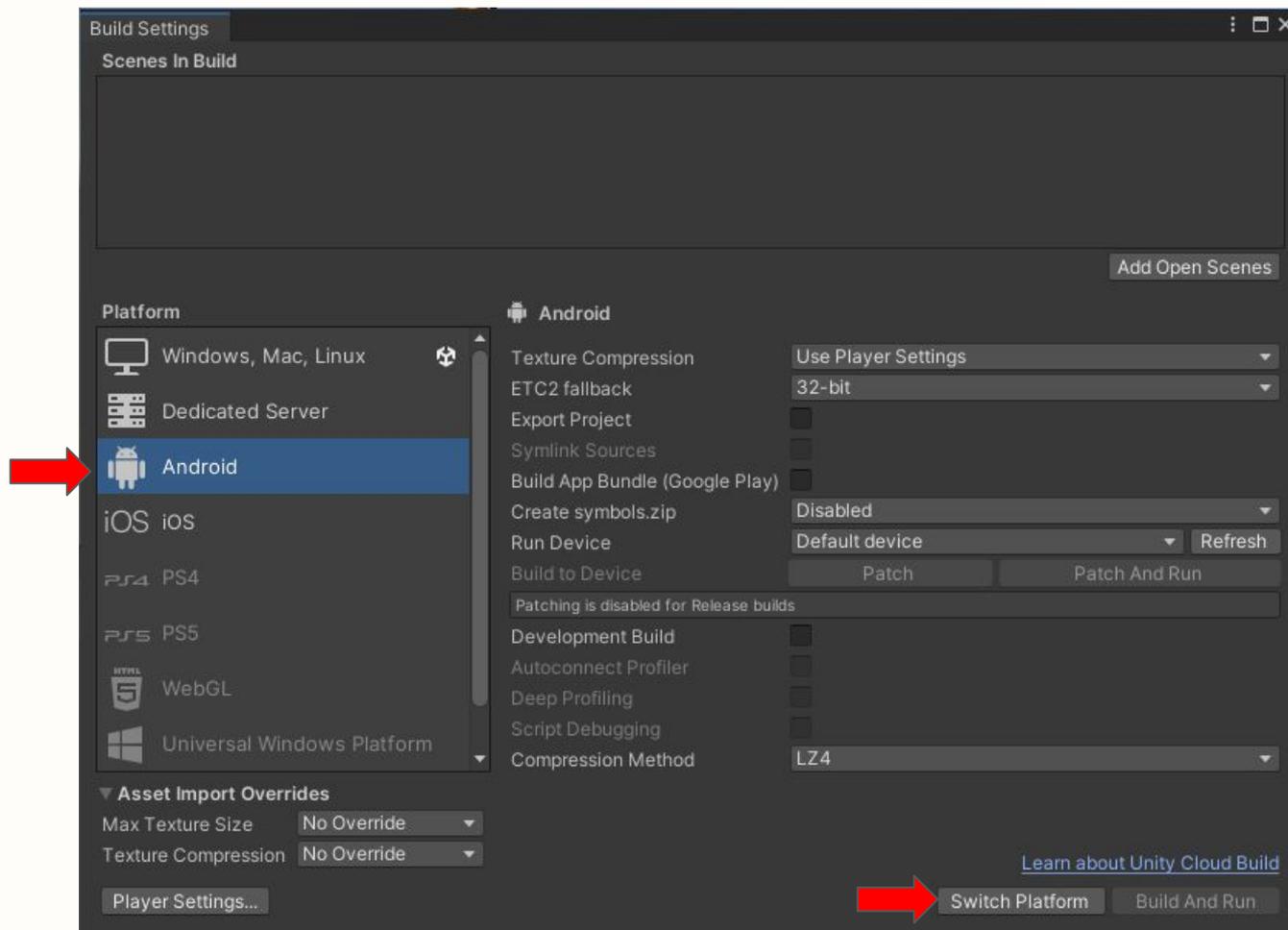
Nous sommes désormais développeur Android ! Dans les options pour développeurs, activer le **Débogage USB**.



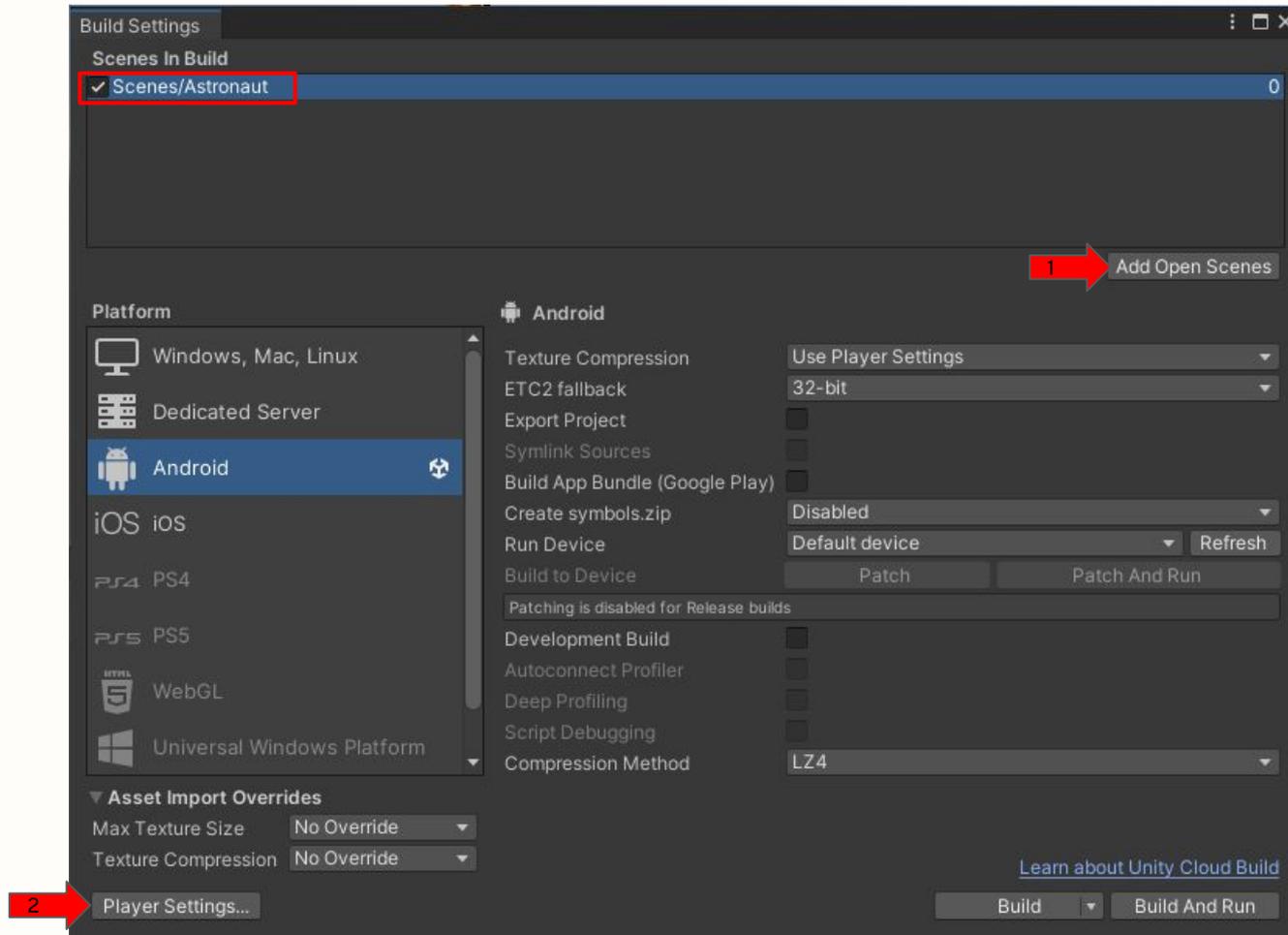
Retour sur le projet Unity3d. Ouvrir les paramètres de build.
File→Build Settings...



Passer sur la plateforme Android.



Ajouter la scène **Astronaut** dans le build, puis ouvrir les paramètres d'exécution.



Effectuer les changements de paramètres suivants puis fermer la fenêtre de paramètres.

The screenshot displays the Unity Project Settings window for an Android build. The left sidebar lists various settings categories, with 'Player' selected. The main area shows the 'Player' configuration options. Three red arrows highlight specific settings:

- Minimum API Level:** Set to 'Android 6.0 'Marshmallow' (API level 23)'. A red arrow points to this dropdown menu.
- Scripting Backend:** Set to 'IL2CPP'. A red arrow points to this dropdown menu.
- Target Architecture:** The 'ARM64' checkbox is checked. A red arrow points to this checkbox.

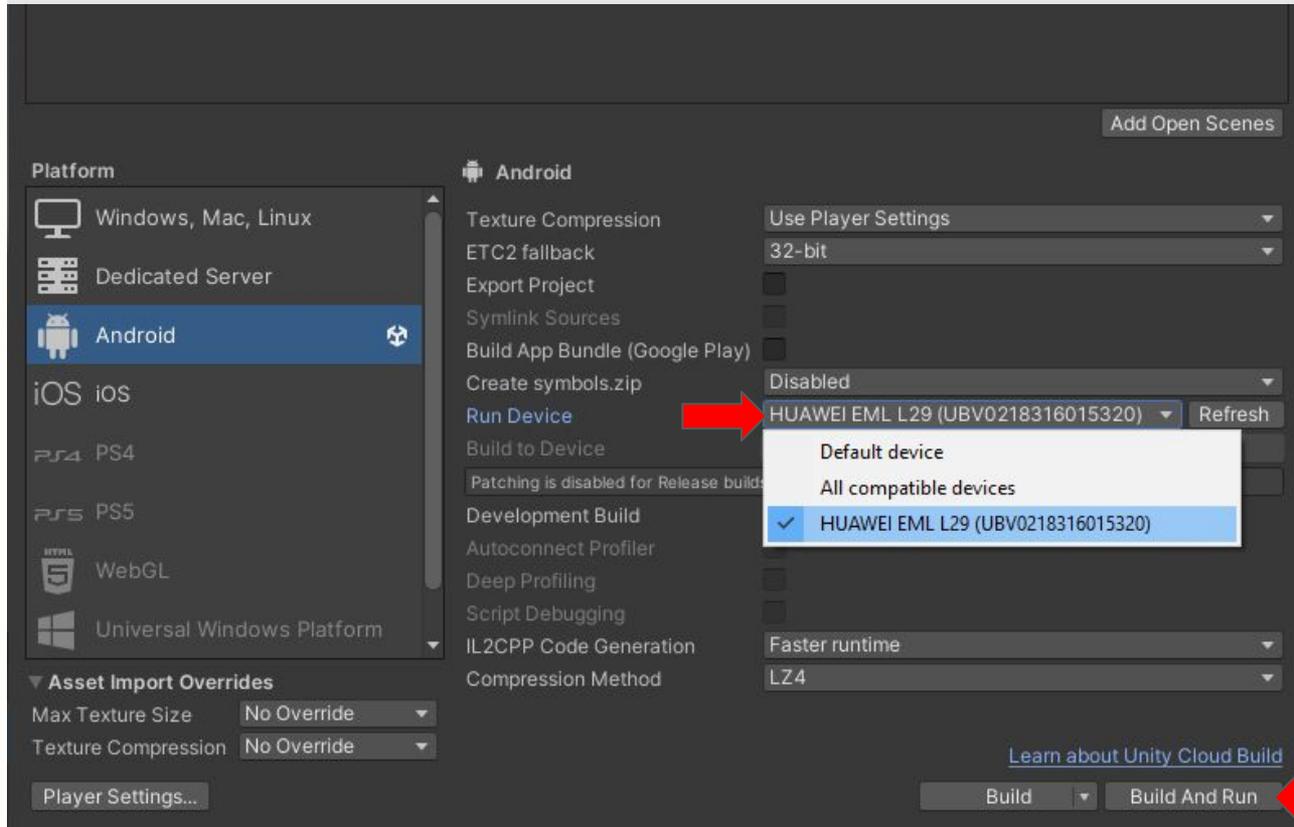
Other visible settings include:

- Recycle command buffers* (checked)
- Apply display rotation during rendering (checked)
- Override Default Package Name (unchecked)
- Package Name: com.DefaultCompany.Anatomie
- Version*: 0.1
- Bundle Version Code: 1
- Target API Level: Automatic (highest installed)
- Use incremental GC (checked)
- Assembly Version Validation (editor only) (checked)
- Mute Other Audio Sources* (unchecked)
- Target Architectures: ARMv7 (unchecked), ARM64 (checked), x86 (Chrome OS) (unchecked), x86-64 (Chrome OS) (unchecked)
- Split APKs by target architecture (Experimental) (unchecked)
- Target Devices: All Devices
- Install Location: Prefer External
- Internet Access: Auto
- Write Permission: Internal
- Filter Touches When Obscured (unchecked)
- Sustained Performance Mode (unchecked)
- Low Accuracy Location (unchecked)
- Chrome OS Input Emulation (checked)
- Android TV Compatibility (unchecked)
- Warn about App Bundle size (checked)
- App Bundle size threshold: 150

Brancher l'appareil Android à l'ordinateur avec un câble USB en acceptant les différents avertissements de sécurité.

Sélectionner l'appareil Android dans le menu déroulant, et lancer le build (**Build And Run**). L'emplacement et le nom du fichier apk n'a pas d'importance.

Exemple : `/builds/Astronaut.apk`



L'application s'installe sur l'appareil Android et un astronaute atterrit sur le logo de l'école. **Félicitations !**

