

Diffusion de votre jeu sur le Web en format WebGL

Note importante : le navigateur doit supporter le WebGL, ce qui est le cas de presque tous les navigateurs récents

Pour diffuser votre projet en WebGL:

- **Menu File/Build Settings**
- Il faut d'abord ajouter votre scène en appuyant sur le bouton "add current". Si d'autres scènes font partie de votre projet, vous pouvez les "glisser/déposer" de l'onglet *project* vers cette fenêtre.
- Choisissez ensuite la plateforme "WebGL" dans la liste; (si le module WebGL n'a pas été installé lors de l'installation initiale de Unity, il faut alors le télécharger et l'installer en appuyant sur le bouton de téléchargement)
- Appuyez sur le bouton "player settings" et regardez l'inspecteur. Vous pourrez y définir plusieurs propriétés : titre de la page, dimensions, etc.
- Finalement, appuyez sur le bouton "Build and Run". Vous devrez alors créer un nouveau dossier. Les fichiers nécessaires seront créés dans ce dossier.

Attention : l'exécution locale (File:///...) d'un projet diffusé en WebGL ne fonctionnera pas sur Google Chrome. Pour tester localement avec Chrome, utiliser alors un serveur local (localhost:). L'exécution locale fonctionne avec Firefox ou Safari.

