

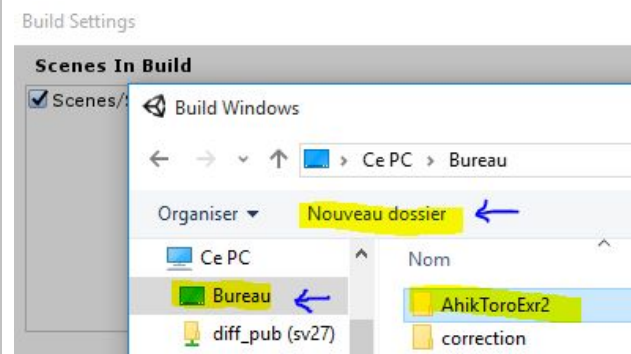
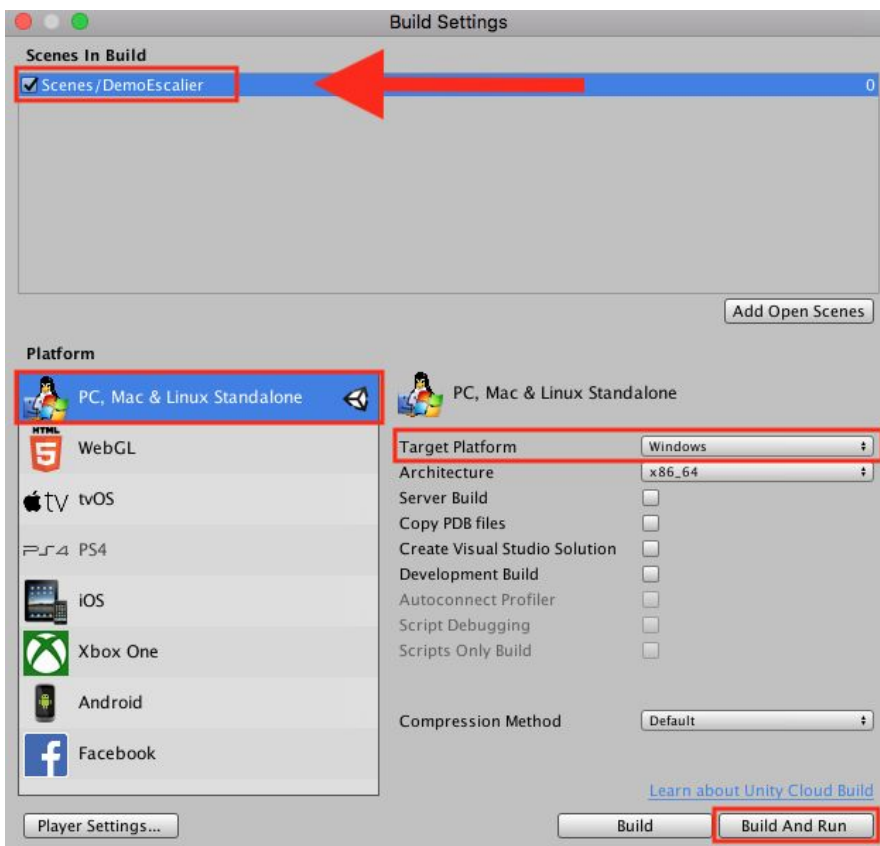
Publication de jeu en format exécutable (.exe) et pour le web (WebGL)

Avec Unity, il est possible de publier le jeu pour le Web ou encore de créer un jeu pour Windows sous forme de programme exécutable (.exe). La 2e option est plus rapide.

A- Création d'un fichier exécutable (création d'un exe "StandAlone")

Pour jouer à votre jeu dans Windows comme un jeu exécutable:

- Sauvegardez d'abord votre scène;
- Allez dans **Menu File/Build Settings** ,
 - Ici, il faut ajouter votre scène en appuyant sur le bouton "add current". Vous pouvez aussi glisser/déposer votre scène de l'onglet *project* jusque dans la fenêtre et la déposer dans le grand encadré "Scenes In Build".
 - Choisissez ensuite la plateforme "PC, Mac StandAlone" dans la liste;
 - Finalement, appuyez sur le bouton "Build and Run".
 - Unity vous demandera de créer un nouveau dossier pour déposer les fichiers. Allez sur le bureau et créez un nouveau dossier (bouton droit de la souris/Nouveau/Dossier). Donnez un nom significatif à votre dossier (ex. votre "NomPrenomExr2"). Vous pouvez aussi créer un nouveau dossier directement à partir de la fenêtre qui s'ouvre lorsque vous appuyez sur "build and run" (voir image)



582-CC1 Introduction à la création de jeux vidéo

- Sélectionnez le dossier créé précédemment. Un fichier ".exe" **ainsi que d'autres fichiers** seront créés à l'emplacement choisi. Il est important de conserver l'ensemble du dossier et non pas uniquement le fichier ".exe". Sans les autres éléments, le jeu ne fonctionnera pas.
- Pour ouvrir votre jeu, il suffit de double-cliquer sur le fichier ".exe".

B- Création d'un fichier pour le Web (WebGL)

Ceci permet de visualiser votre jeu dans une page Web :

- Sauvegardez d'abord votre scène;
- Allez dans **Menu File/Build Settings**,
- Ici, il faut ajouter votre scène en appuyant sur le bouton "add current". Vous pouvez aussi glisser/déposer votre scène de l'onglet *project* jusque dans la fenêtre et la déposer dans le grand encadré "Scenes In Build".
- Choisissez ensuite la plateforme "WebGL" dans la liste;
- Finalement, appuyez sur le bouton "Build and Run". Vous devrez alors créer un nouveau dossier (ex: "nomPrenomExrPersonnage"). Les fichiers ".html" et " autres fichiers nécessaires seront créés dans ce dossier.
- Vous pouvez maintenant jouer à votre jeu dans la page Web!

