

بسم الله الرحمن الرحيم

آموزش خروجی گرفتن آندروید در یونیتی

توسط : مهدی ربیعی



با سلام خدمت شما دوستان عزیز در این مقاله سعی شده که شما را با آموزش خروجی گرفتن آندروید در یونیتی آشنا کنم.

برای خروجی گرفتن اندروید نیاز به چند برنامه ی جانبی دارید که حتماً باید آنها را دانلود کنید.

Java SE Runtime Environment

به شما اجازه می دهد تا برنامه هایی که با زبان برنامه نویسی جاوا نوشته شده اند را اجرا کنید.

[دانلود نسخه 32 بیتی با لینک مستقیم با حجم 28 مگابایت](#)
[دانلود نسخه 64 بیتی با لینک مستقیم با حجم 30 مگابایت](#)

JDK

همون برنامه هایی هست که برای نوشتن برنامه های جاوا نیاز دارید. مثل کامپایلر

[نسخه 32 بیتی با لینک مستقیم با حجم 90 مگابایت JDK](#) [دانلود](#)
[نسخه 64 بیتی با لینک مستقیم با حجم 92 مگابایت JDK](#) [دانلود](#)

(پسورد را تایپ کنید) **soft98.ir** : پسورد فایل فشرده

[سایت سازنده](#)

خوب بعد از اینکه برنامه های بالا را دانلود و نصب کردید. نوبت به دانلود برنامه اصلی یعنی همون Android SDK می باشد.

Android SDK نام نرم افزاری معتبر برای ساخت نرم افزارهای سیستم عامل اندروید می باشد. این نرم افزار که توسط گوگل برای توسعه دهندگان اپلیکیشن های اندروید ارائه شده، شامل ابزارهایی جامع و کامل برای ساخت برنامه های اندروید است.

حجم کم Android SDK در مقابل کارایی بالا، آن را به یکی از محبوب ترین نرم افزارها در این زمینه مبدل کرده است.

دانلود - Android SDK Release 22.0.5 نرم افزار توسعه ی برنامه های آندروید

[دانلود 85.8 - مگابایت](#) 

رمز فایل

www.p30download.com

منبع: [بی سی دانلود](#)

راحل نصب بسته بندی Android SDK platform

1. برنامه SDK Manager رو اجرا کنید (بهتره راست کلیک کنید و گزینه Run as administrator رو انتخاب کنید)



دانلود platform-tools برای کاربران ویندوز - کمتر از MB1

دانلود build-tools برای کاربران ویندوز - 14.7 MB

۴. با توجه به نرم افزاری که می خواهید بنویسید باید یکی از نسخه های اندروید رو دانلود کنید، اگر ویژگی خاصی که مربوط به نسخه های بالاتر نیست توی برنامهتون قرار نیست استفاده کنید، پیشنهاد میشه SDK platform Android 2.1 رو دانلود کنید تا تعداد کاربران بیشتری بتونن از برنامهتون استفاده کنن.

(مثلا اگر برنامهتون رو با Android 2.3.3 بسازید، کسانی که Android 2.2 دارن (یا مدل پایین تر) نمی تونن از برنامه شما استفاده کنن پس اگر ویژگی خاصی از نسخه ی بهتر رو استفاده نکردید، Android 2.1 رو دانلود کنید)

API-7 که مربوط به Android 2.1 هست، API-8 که مربوط به Android 2.2 هست و API-10 که مربوط به Android 2.3 هست و ... رو براتون آپلود کردم:

[دانلود API-7 حجم ۶۷ مگابایت](#) - [یه لینک مستقیم دیگه برای API-7](#)

[دانلود API-8 حجم ۷۴ مگابایت](#)

[دانلود API-10 حجم ۸۲ مگابایت](#) - [یه لینک مستقیم دیگه برای API-10](#)

[دانلود API-11 حجم ۱۰۰ مگابایت](#) - [یه لینک دیگه برای API-11](#)

[دانلود API-14 حجم ۴۳ مگابایت](#)

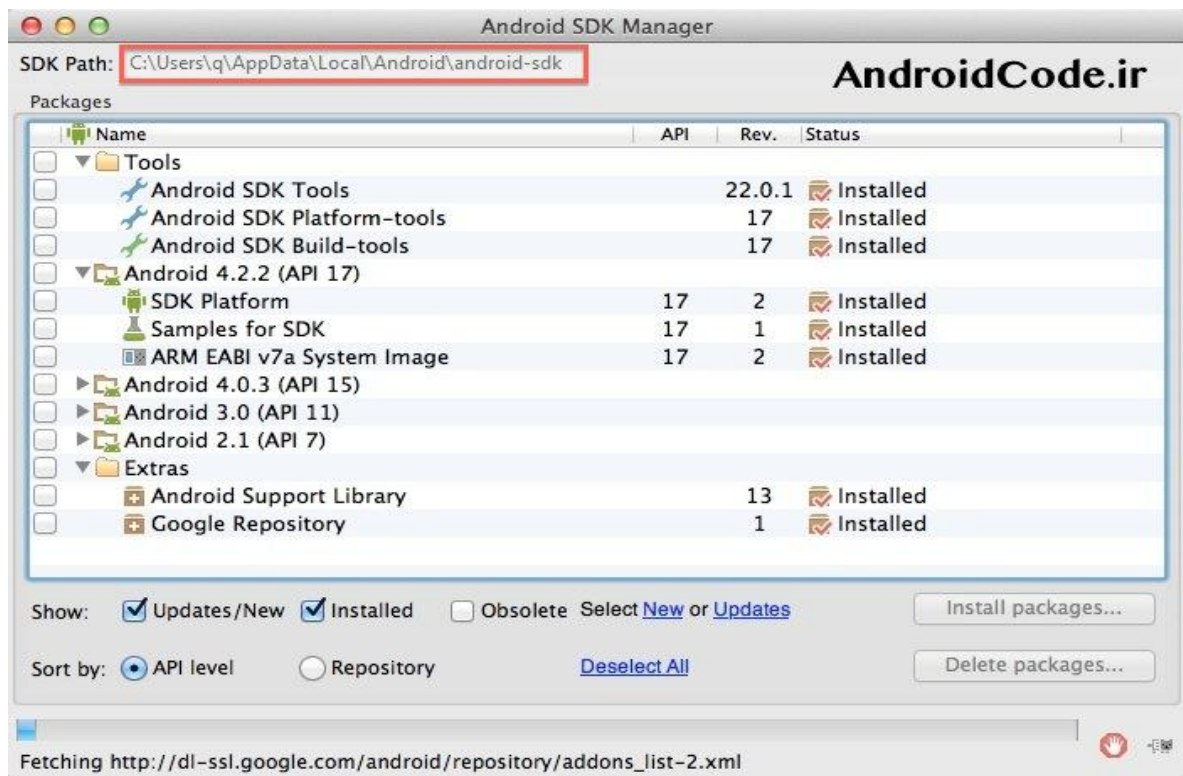
[دانلود API-15 حجم ۴۲ مگابایت](#)

[دانلود API-16 حجم ۴۵ مگابایت](#)

[دانلود API-17 حجم ۴۵ مگابایت](#)

برای استفاده از این بسته ها باید بعد از دانلود از حالت zip خارجشون کنید و داخل فولدر platforms در پوشه ی مربوط به SDK بذارید. مثلا برای این عکسی که گذاشته شده فولدر platforms باید در مسیر C:\Users\q\AppData\Local\Android\android-sdk\platforms پیدا بشه (اگر وجود نداره خودتون یه فولدر با این اسم بسازید) و بعد فولدر دانلود شده رو توش قرار بدید.

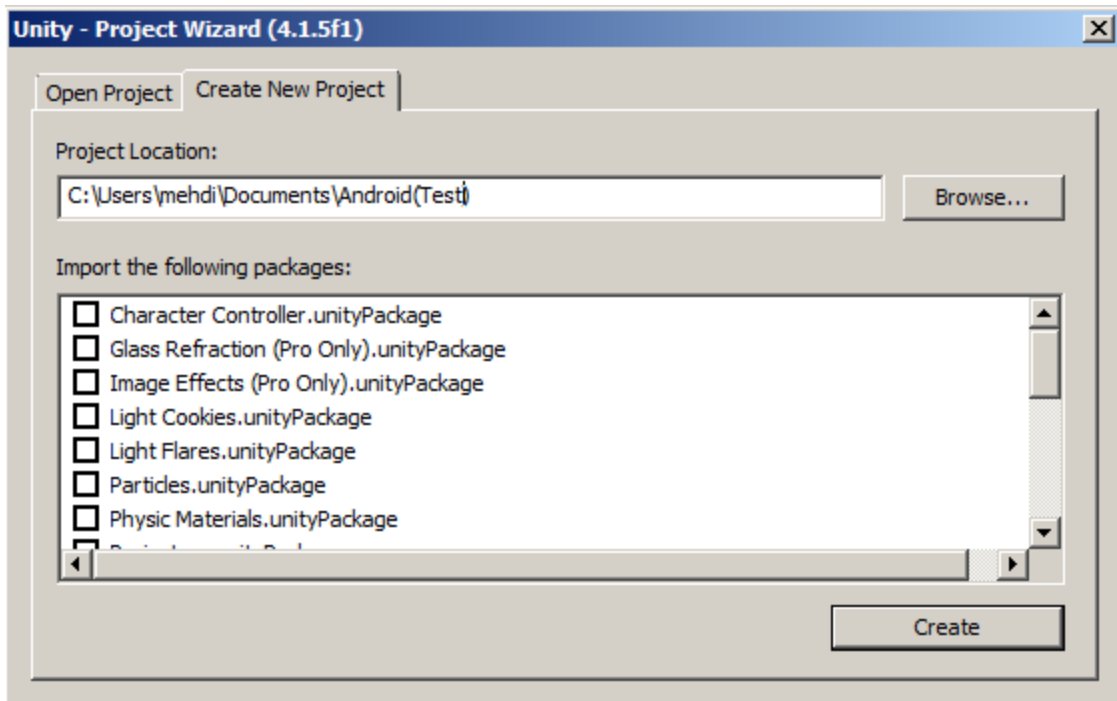
۵. وقتی بسته های مورد نظرتون رو دانلود کردید، دوباره SDK Manager رو اجرا کنید، باید شبیه این عکس باشه.



برگرفته شده از AndroidCode.ir

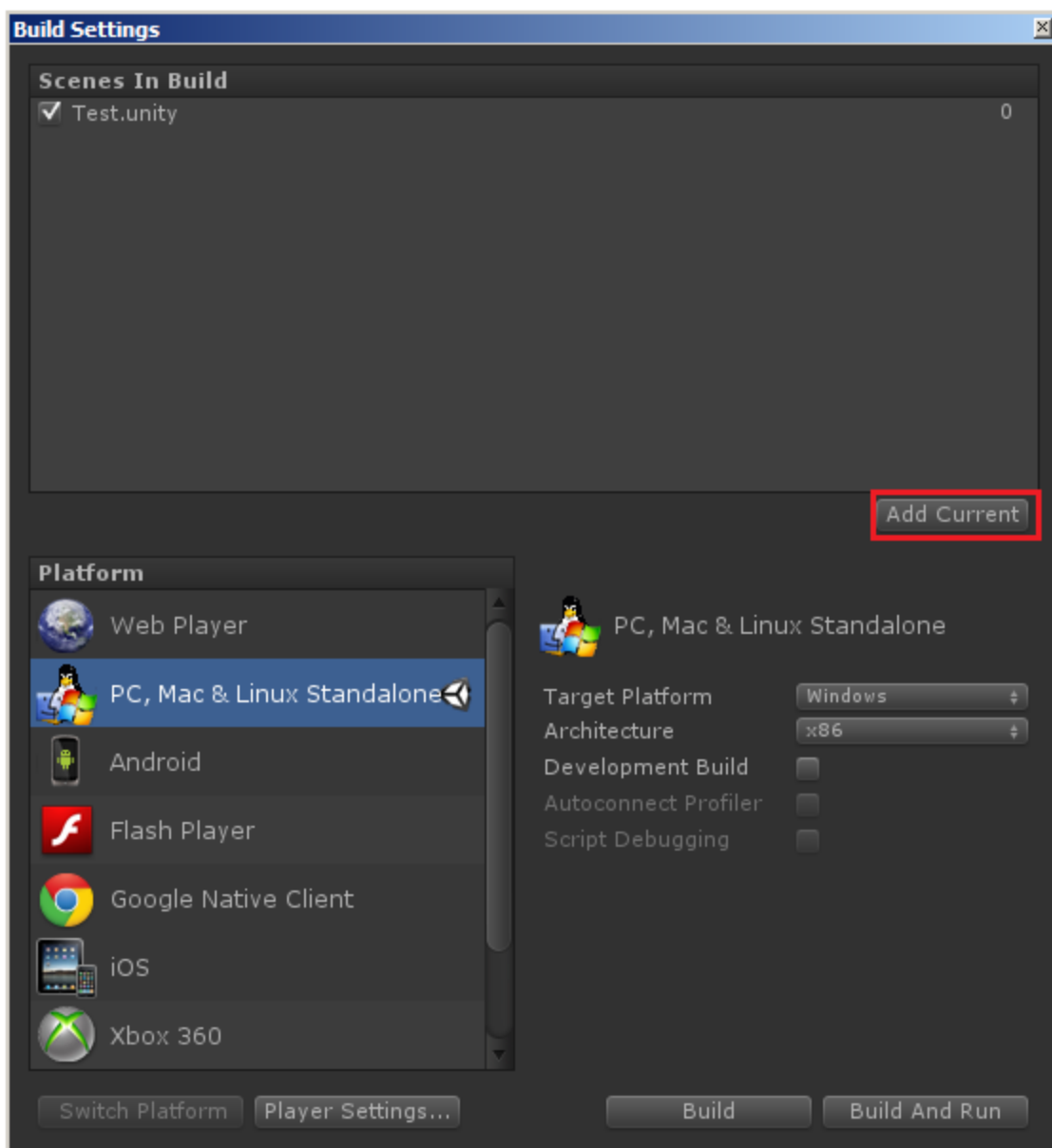
خوب بعد از نصب برنامه ها و Sdk ها نوبت به تنظیمات یونیتی برای خروجی گرفتن آندروید میباشد.

اول از همه یک پروژه جدید با هر نامی بسازید.



بعد یک Scene با نام مثلاً Test بسازید و در قسمت Scene In Build اضافه کنید.

با کلید های **(Ctrl + S)** Scene خود را بسازید
و از قسمت **File > Build Setting** Scene خود را با کلید روی دکمه **Add Current** اضافه کنید.

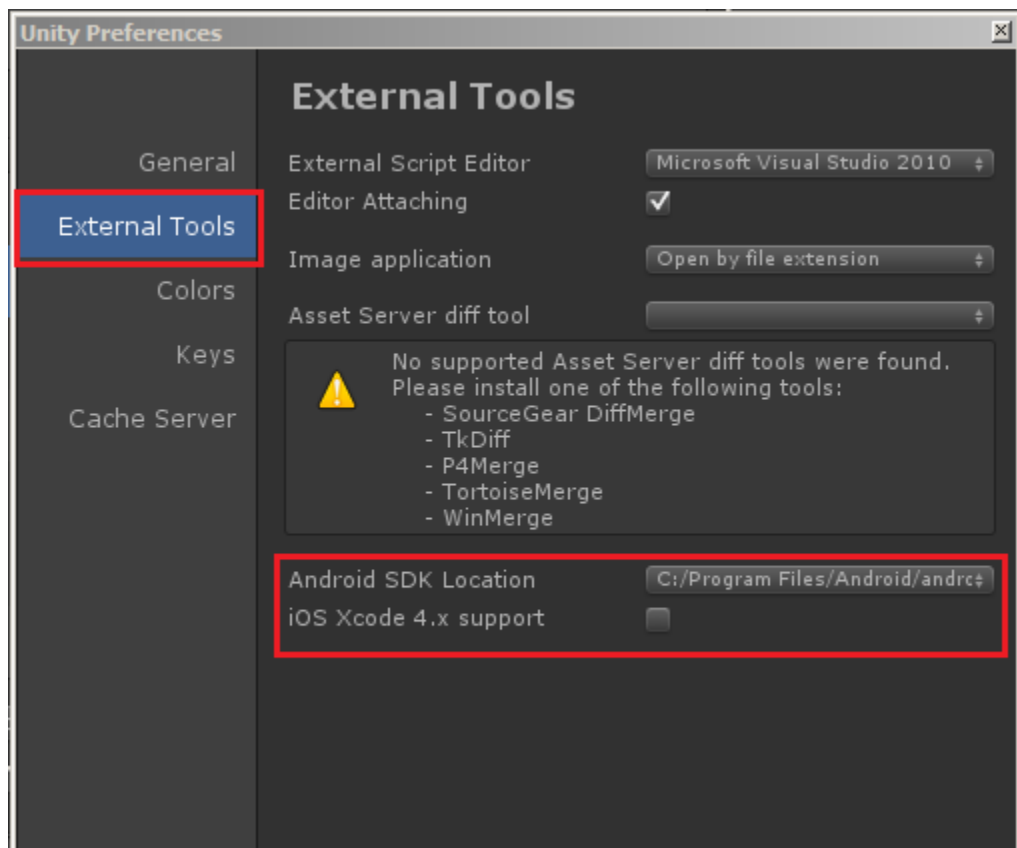


بعد از ساخت Scene برای بازی شما باید مسیر Sdk را به یونیتی اختصاص بدید.
برای اختصاص دادن مسیر sdk باید :

وارد پنل Preferences بشید.

Edit > Preferences > External Tools

بعد از قسمت **Android SDK Location** پوشه **android-sdk** رو انتخاب کنید.
(همون پوشه ی SDK هایی رو که نصب کردید.)

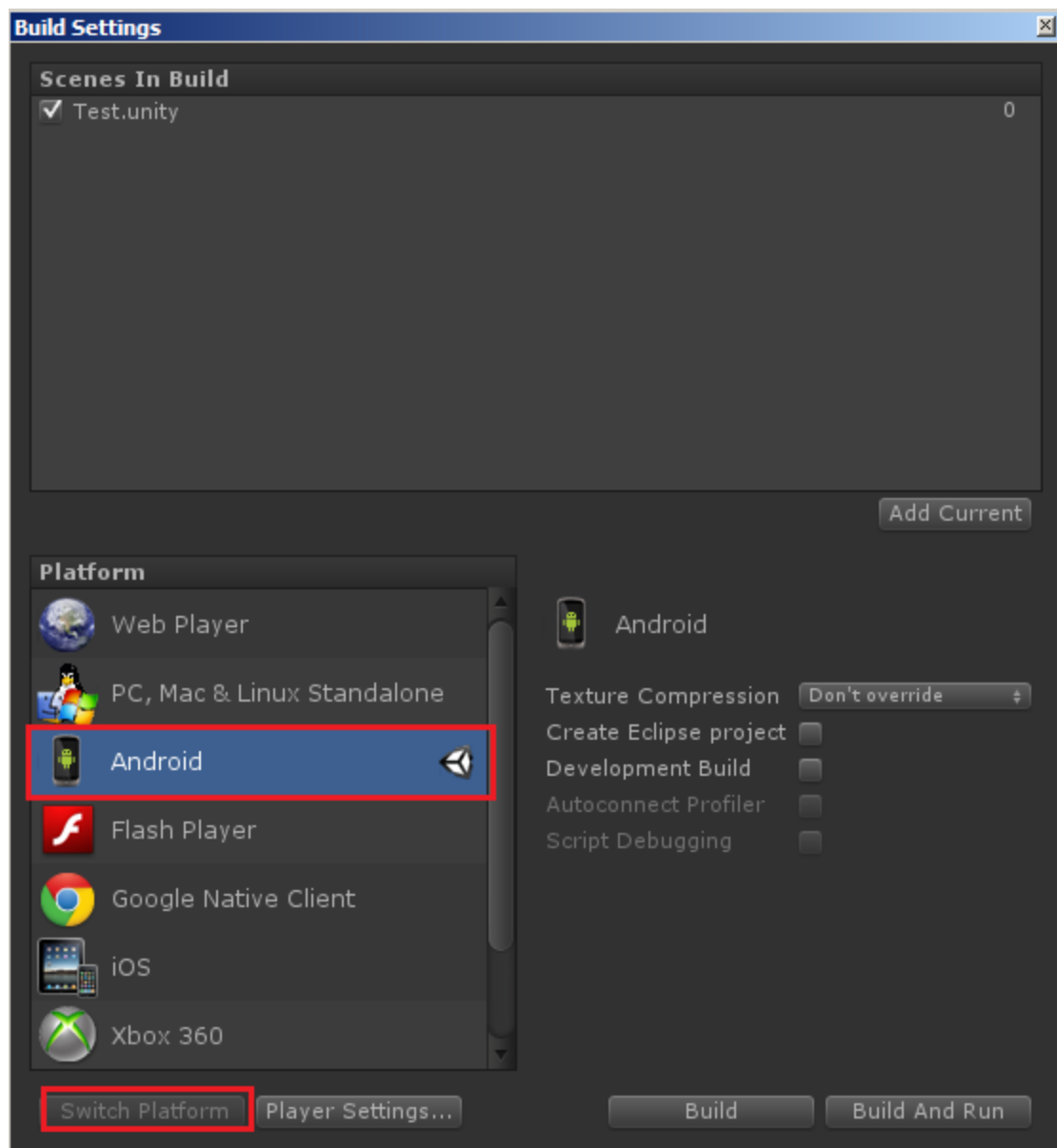


خوب حالا تنظیمات SDK تمام شد و نوبت به تنظیمات اصلی خروجی میرسه.
برای خروجی گرفتن آندروید شما باید Plathform اصلی بازیتون رو به آندروید عوض کنید . برای این کار باید:

از قسمت **File > Build Setting** وارد پنل Build Setting بشید.

و در قسمت **adnroid Plathform** رو انتخاب کنید.

(با کلید روی دکمه **Swich Plathform**)



و در قسمت Player Settings... یک سری تنظیمات مربوط به خروجی گرفتن میباشد
مثل: اندازه صفحه, نوع نمایش (عمودی و افقی), آیکون بازی, نام مالک و سازنده
بازی ...

بعد از تنظیمات آندروید روی دکمه Build کلیک کنید و مسیر خروجی رو تعیین کنید و
خروجی بگیرید.

موفق باشید.