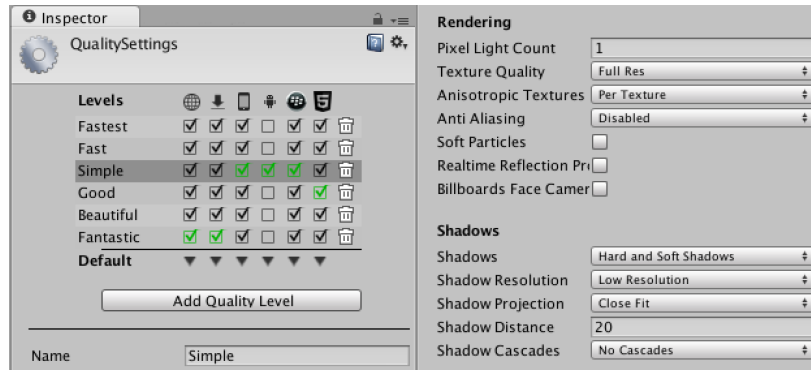


Nosso jogo rodando no Android

Como um celular ou *tablet* possui menos memória e processamento que um computador ou um console, precisaremos alterar a qualidade do jogo para esse público.

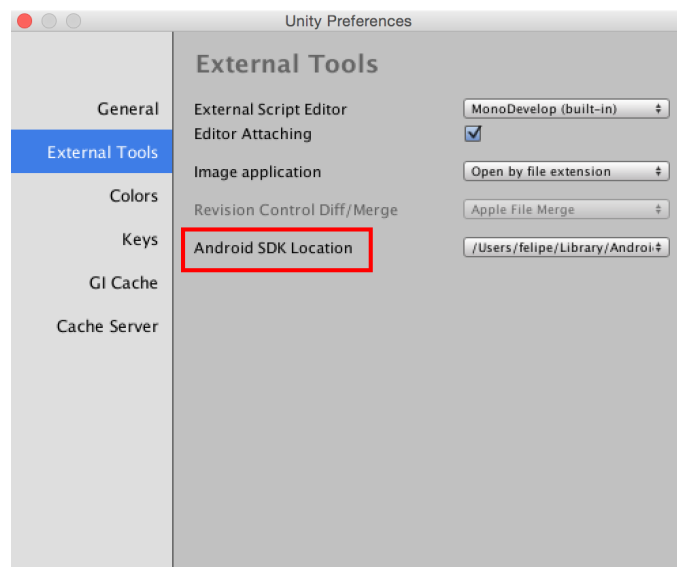
- Vamos em Edit -> Project Settings -> Quality .
- Em Inspector -> Quality Settings -> Levels , vamos selecionar Simple .



- Em Inspector -> Quality Settings -> Shadows colocaremos Shadows = Hard and Soft Shadows e Shadow Projection = Close Fit .

Inicialmente, rodaremos nosso jogo em aparelhos Android. Então, precisamos dizer ao Unity onde está nosso SDK do Android para que o Unity possa construir nossa aplicação. Caso você não tenha o SDK do Android baixado na sua máquina, basta fazer o [download no site oficial do Android \(https://developer.android.com/sdk/index.html\)](https://developer.android.com/sdk/index.html).

- Em Edit -> Preferences... -> External Tools , vamos apontar nosso diretório do SDK em Android SDK Location .



Com nosso SDK apontado corretamente, basta dizermos como nosso jogo será exibido no Android!

- Em File -> Build Settings... selecione Android e clique em Player Settings...
- Agora, vamos em Inspector -> Player Settings -> Resolution and Presentation e colocaremos Default Orientation = Landscape Left .

- Em Inspector -> Player Settings -> Other Settings -> Identification , vamos alterar
`PlayerSettings.bundleIdentifier = br.com.alura.towerdefense`

Agora, na tela de Build Settings , basta plugar seu aparelho na USB e clicar em Build And Run !

Dica: caso as sombras fiquem muito fortes, basta diminuir a intensidade da luz do `so1` .

Responda

INSERIR CÓDIGO		FORMATAÇÃO