# Χτίζοντας το παιχνίδι σε exe(Build)

## 1. Επισκόπηση

Σε αυτό το τελευταίο σεμινάριο, θα:

- Δημιουργήστε μια έκδοση του παιχνιδιού σας για Windows ή macOS
- Προσδιορίστε τα επόμενα βήματα στο προσωπικό σας ταξίδι μάθησης

## 2. Δημιουργήστε μια κατασκευή του παιχνιδιού σας

#### 1. Διαμορφώστε τις ρυθμίσεις της κατασκευής σας.

- Αποθηκεύστε τη σκηνή σας.
- Για να ανοίξετε το παράθυρο Ρυθμίσεις δόμησης, από το κύριο μενού μεταβείτε στο Αρχείο > Δημιουργία προφίλ(File > Build Profiles).
   Εναλλακτικά, μπορείτε να πατήσετε Shift + Control + B (macOS: Shit + Cmd + B).
- Επιλέξτε Windows, Mac ή Linux στον πίνακα Πλατφόρμες(Platforms)
- Στη Λίστα σκηνών, επιλέξτε Άνοιγμα λίστας σκηνών Open Scene List, και, στη συνέχεια, Προσθήκη ανοιχτών σκηνών Add Open Scenes για να προσθέσετε το παιχνίδι σας Roll-a-ball στην κατασκευή. Μπορείτε επίσης να σύρετε σκηνές από το παράθυρο του έργου σε αυτήν τη λίστα.
- Εάν το SampleScene εμφανίζεται στη λίστα, απενεργοποιήστε το για να το εξαιρέσετε από την κατασκευή σας.
- 2. Διαμορφώστε τις ρυθμίσεις της συσκευής σας.
  - Επιλέξτε Ρυθμίσεις προγράμματος αναπαραγωγής (Player Settings) για να ανοίξετε μια σειρά από διαφορετικές επιλογές διαμόρφωσης για την προβολή παιχνιδιού.
  - Εάν θέλετε, αλλάξτε το όνομα εταιρείας, το όνομα προϊόντος και την έκδοση.
  - Επιλέξτε Ανάλυση και παρουσίαση (Resolution and Presentation) και αλλάξτε το πλαίσιο Λειτουργία πλήρους οθόνης (Fullscreen Mode) σε Παράθυρο (Windowed).

- Από προεπιλογή θα έχει ανάλυση 1024 επί 768, αλλά ορίστε το προεπιλεγμένο πλάτος και ύψος σε κάτι μικρότερο εάν η οθόνη σας χρησιμοποιεί χαμηλότερη ανάλυση.
- Κλείστε το παράθυρο Ρυθμίσεις έργου (Project Settings) και επιστρέψτε στο παράθυρο Ρυθμίσεις δόμησης.

### 3. Φτιάξτε το παιχνίδι σας.

- Επιλέξτε Δόμηση (Build). Αυτό θα εμφανίσει ένα παράθυρο διαλόγου που σας ζητά να επιλέξετε μια τοποθεσία κατασκευής.
- Για να διατηρήσετε τα πράγματα τακτοποιημένα, δημιουργήστε έναν νέο φάκελο μέσα στο έργο σας που ονομάζεται "Builds" στη ρίζα του έργου, δίπλα στους φακέλους Assets και Library.
- Εάν χρησιμοποιείτε macOS, μπορείτε επίσης να επιλέξετε ένα όνομα για την κατασκευή σας.
- Επιβεβαιώστε ότι θέλετε να επιλέξετε Φάκελο (Windows) ή Αποθήκευση (macOS). Η Unity θα δημιουργήσει τώρα την εφαρμογή και θα την αποθηκεύσει στο φάκελο Builds.

Build Profiles			: 🔍 🔍 🕷 🗸	20 14 💐 🔍 🕸 🔻	<b>••</b>	😭 🗹 Enemy	
Add Build Profile		Learn about Unity Dev Ops Asse	t Import Overrides		<u>×</u> =	Tag Untagged	
Platforms	Scene List					🔻 🙏 Transform	
Scene List  Scene List Scene List Scene List Scene List Scene List Scene List Scene List Scene List Scene List Scene List Scene List Scene List Scene List Scene List Scene L	Parforms use this shared scene list. To change the scene list     Scene List		a Bulid Profile.		< Persp	Position Rotation Scale &R	X -2.83 X 0 X 1
	Scenes/SampleScene ✔ Scenes/Minigame	4	dd Open Scenes			Player	at (Script) ☐ EnemyMove → Player (Tran
💰 tvOS						🕆 👫 🗸 Nav Mesn Agent	
Bulid Profiles				Project Settings			
Welcome to Build Profiles.		🌣 Project Settings					
Add a Build Profile to configure as							
many builds as you need for any supported platform. Build profiles are stored as assets you can share with your team		Adaptive Performance Audio Burst AOT Settings Editor	Player				e :t : ISelect
Add Build Profile		Graphics Input Manager		X O			
		<ul> <li>Input System Package Settings</li> <li>Memory Settings</li> <li>Package Manager</li> <li>Physics S</li> <li>Stitlings</li> <li>Physics 2D</li> <li>Player</li> <li>Player</li> <li>Preset Manager</li> <li>Quality</li> </ul>	Settings for Windows, Mac, Linux Intervention Resolution Resolution Run in Background* Fullerene Mode	Windowed			
		Scene Template Script Execution Order	Default Screen Width	1024			
vortis Assots dest desteris deste	version Portice Reserve	Soript Execution Order Services Exervices Stadeoffungi Teachteath Pho Settings Times Times Times Ut Tookte Ut Tookte Ut Tookte Visual Scripting XR Phugin Management	Default Screen Height Mare Reins Support Standalone Player Options Usen Player Lop Bestzable Window Value in Beskground Allow Fullscreen Switch* Porce Single Instance Use DACI for model snapchain fo * Splash Insole • Other Settings • Other Settings	768 2 2 1 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2			

#### 4. Παίξτε το αυτόνομο παιχνίδι σας!

- Μεταβείτε στο φάκελο Builds και, στη συνέχεια, εκτελέστε την εκτελέσιμη εφαρμογή.
- **Σημείωση:** Κατά τη δημιουργία για macOS, το Unity δημιουργεί ένα πακέτο .app που περιέχει όλα τα σχετικά δεδομένα και αρχεία. Κατά τη δημιουργία

για Windows, το Unity δημιουργεί ένα αρχείο .exe και έναν φάκελο δεδομένων που περιέχει όλους τους απαραίτητους πόρους.

