

Build & Deploy

Pour builder et déployer un nouveau build:

Cloud Build












- Incrémenter version.txt manuellement
- Pusher le fichier texte
- aller sur <https://developer.cloud.unity3d.com/>
- Choisir uniksims
- Appuyer sur le bouton Build:Build
- Attendre que le build se termine (environ 30 minutes)
- télécharger le zip
- extraire dans game\Build
- ouvrir un shell MINGW64 (Ouvrir Git bash via Git Extensions)
- exécuter ./deployBuild.sh
 - **Si une erreur bloque le déploiement :**
 - Ouvrir PuTTY, accéder à l'onglet Session, charger les paramètres par défaut et sauvegarder (Même si le port 22 est bel et bien inscrit, il ne semble pas pas être chargé correctement.)
 - Ouvrir un Command Prompt et inscrire la commande suivante : plink.exe forge@198.199.78.53
- Changer la version du build dans MySQL
 - <http://db.uniksims.com/phpmyadmin/>
 - dans la table constants
 - client_version = live + live gamesparks
 - alpha_version = alpha + preview gamesparks
- Builder une version du server dans gamesparks
 - Home page
 - Snapshots
 - Create
 - Publish après

GameSparks API Key: Y350549cBP4V GameSparks API Secret: All Credentials

Snapshots

Create Snapshots of your game to store the game's existing configuration at a particular point in time. Use Snapshots to continue game development—revert to the saved Snapshot at any time should anything go wrong. If you want to publish a game Snapshot to Live, your game must be on a [price](#) includes publishing to live.

Create

ID	Date	Description	Actions	Publish
5dcede1546e0fb0001a43506	15-Nov-2019 12:19:00	121	   	
5dc2f23dc9e77c00012ec1b7	06-Nov-2019 11:18:00	115.4	    	

Revision #9

Created Mon, Nov 18, 2019 2:56 PM by [Nicolas Babin](#)

Updated Fri, Oct 22, 2021 5:47 PM by [Philippe](#)