

# Build Unity en local

## Note:

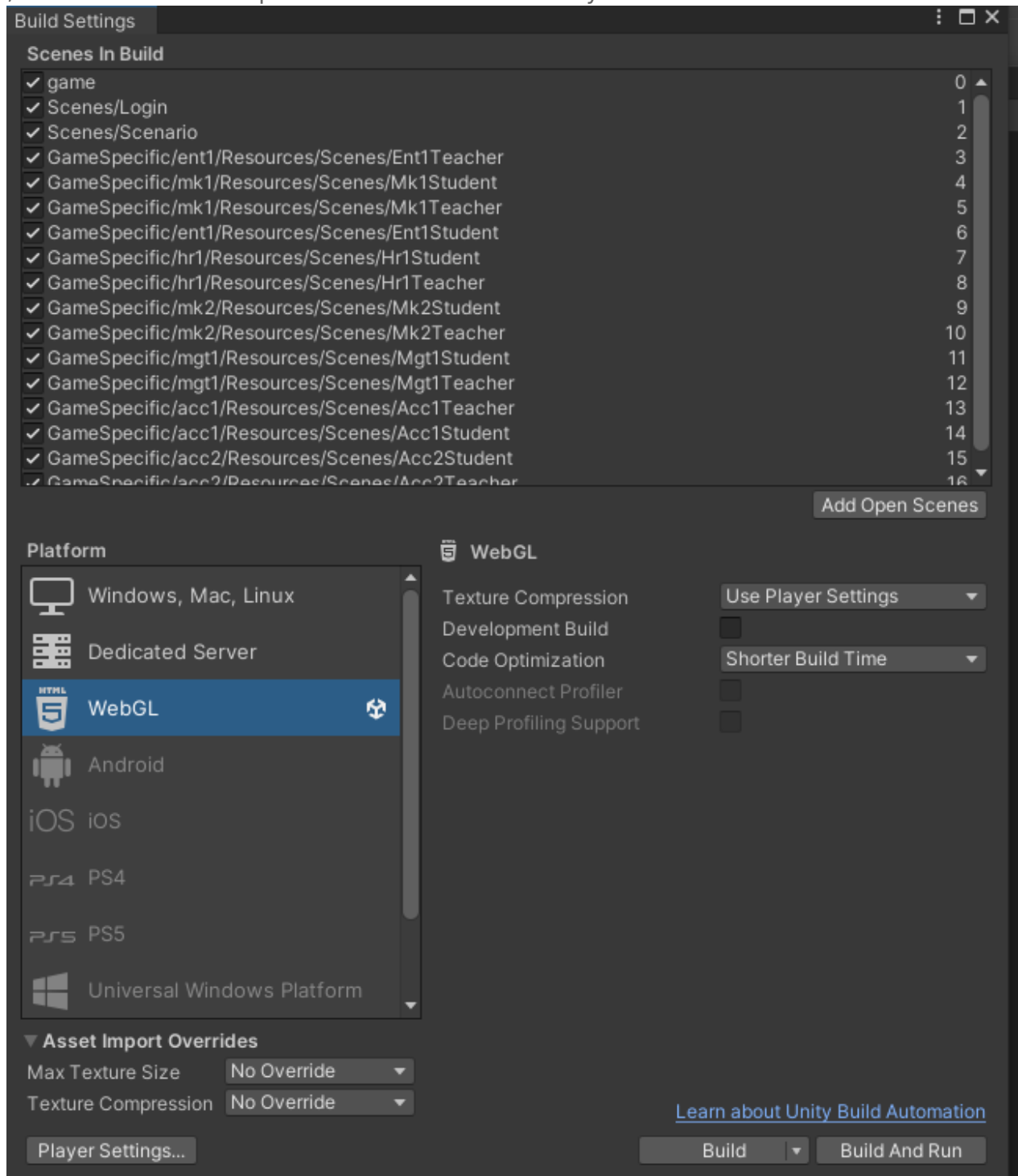
Avant de commencer, vérifiez que votre **Unity** est bien mis en place (aucun crash, aucune erreur, stable, etc.) puisque le *Build* prend du temps (en moyenne 5-7 minutes, dépendamment de l'ordinateur).

*Ignorer cette étape si votre ordinateur fait partie des top 1 pour build ☐*

## Unity:

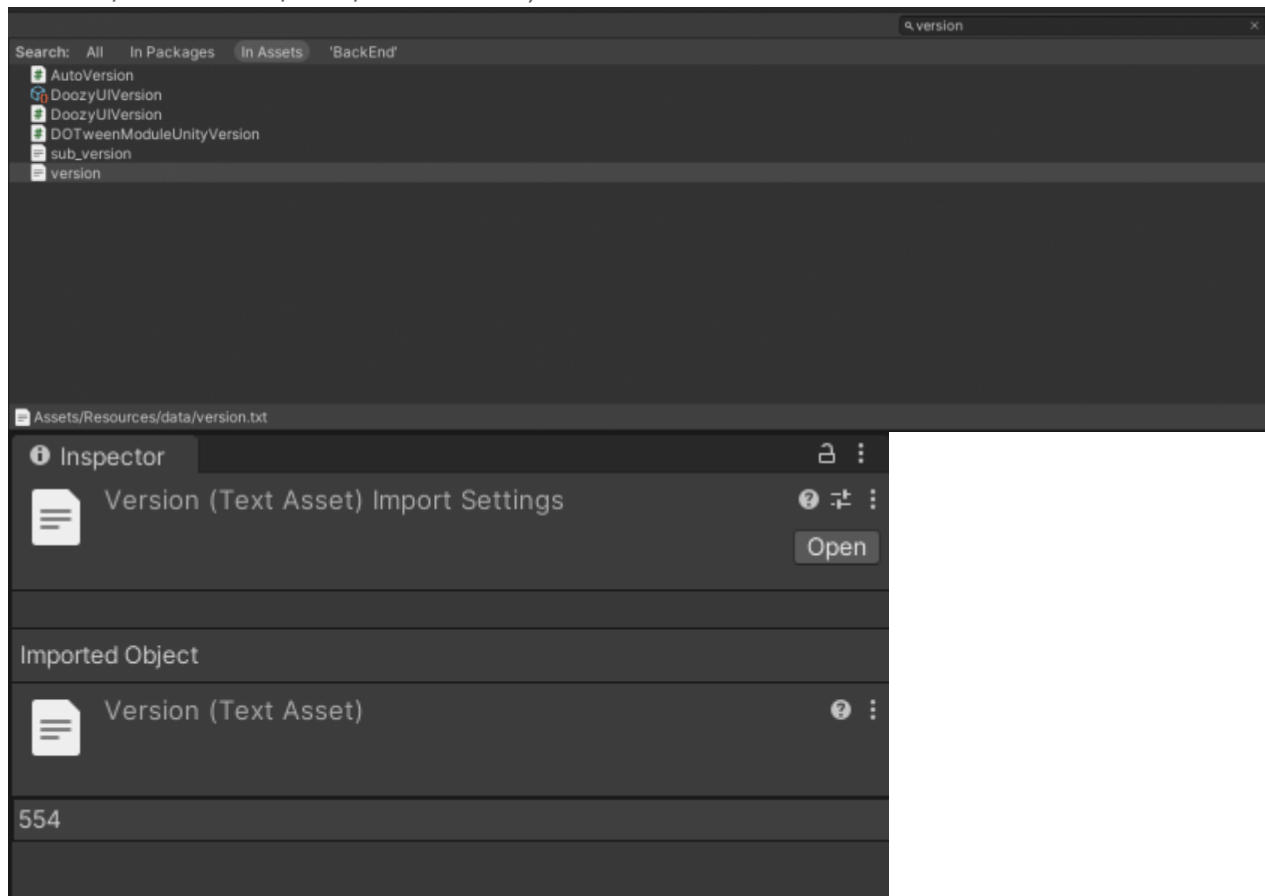
1. Avec les touches `CTRL + SHIFT + B`

, vous devez avoir les paramètres suivants sur Unity

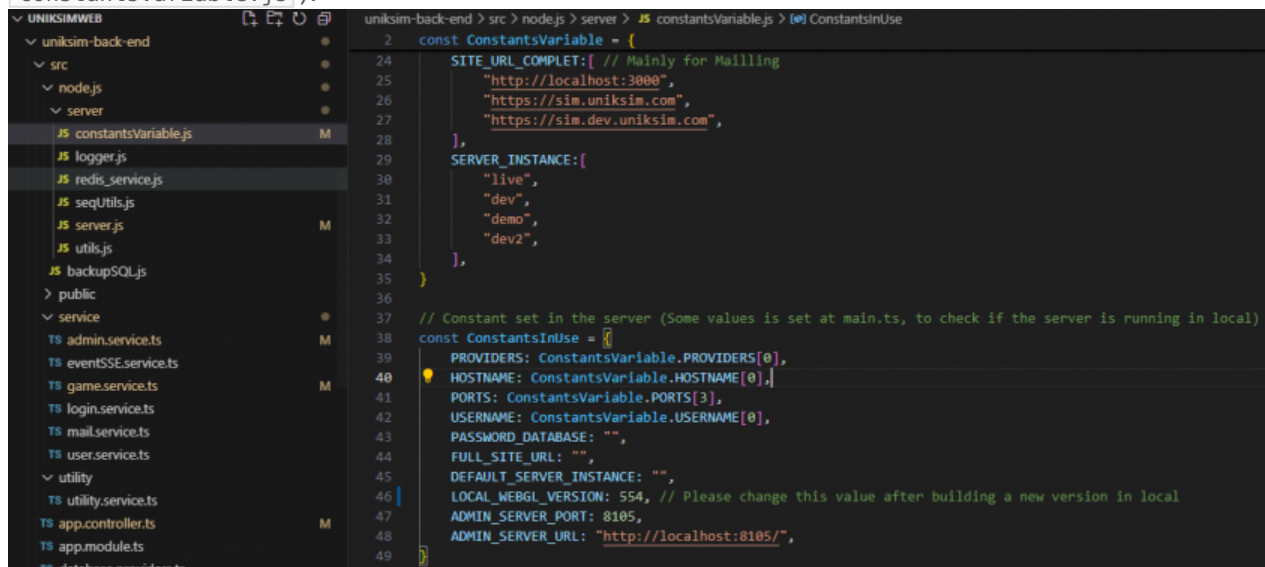


2. Regarder la version de votre **Unity** dans le fichier `version.txt` (situé à

"Assets/Ressources/data/version.txt").



3. Changer la version du build dans la version locale du backend en web (Dans le fichier `constantsVariable.js`).



- Changer : `LOCAL_WEBGL_VERSION: {votre version}`

4. Changer la version du build dans la version locale du database (Situé dans constants)

+ Options

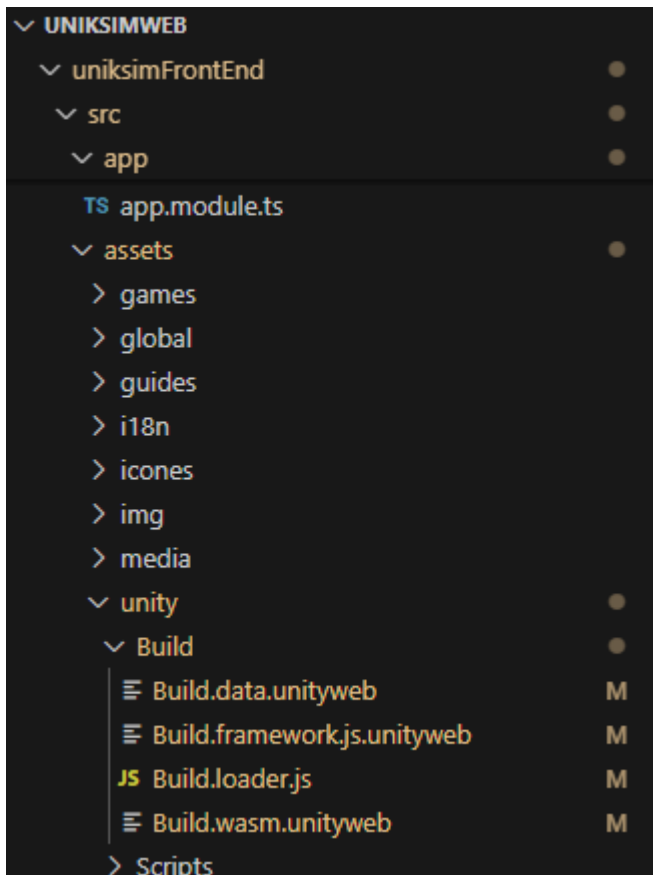
	id	live_version	demo_version	dev_version
<input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Copy <input type="checkbox"/> Delete	1	554	546	554

Check all    With selected:  Edit  Copy  Delete  Export

Show all | Number of rows: 25 | Filter rows: Search this table

5. Une fois le build de Unity terminé, mettre les fichiers du build dans le frontend (Dans le dossier `uniksimFrontEnd\src\assets\unity\Build`)

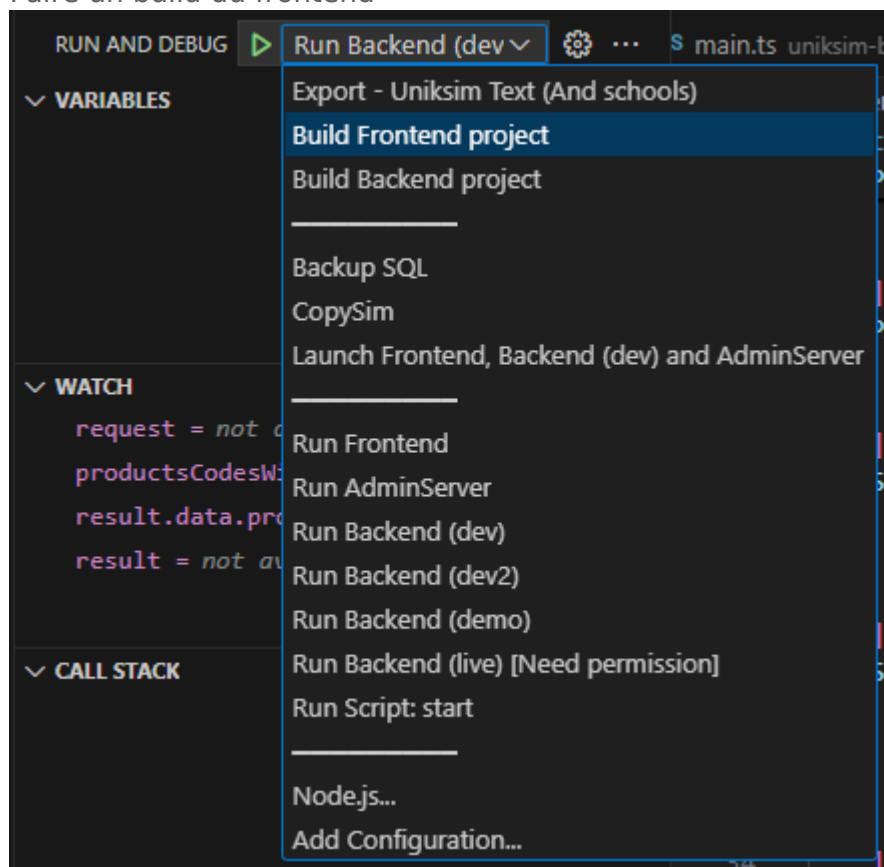
Name	Date modified	Type	Size
Build.data.unityweb	2025-07-10 2:23 PM	UNITYWEB File	40,957 KB
Build.framework.js.unityweb	2025-07-10 2:25 PM	UNITYWEB File	99 KB
Build.loader.js	2024-12-04 3:41 PM	JavaScript Source ...	44 KB
Build.wasm.unityweb	2025-07-10 2:25 PM	UNITYWEB File	10,443 KB



- Il est important que les fichiers soit les mêmes (Type et nom)
- Il est aussi possible de modifier les fichiers du backend directement dans front, mais il n'est pas recommandé de le faire sachant qu'un build du frontend écrasera le build et que les versions seront erronées.

6.

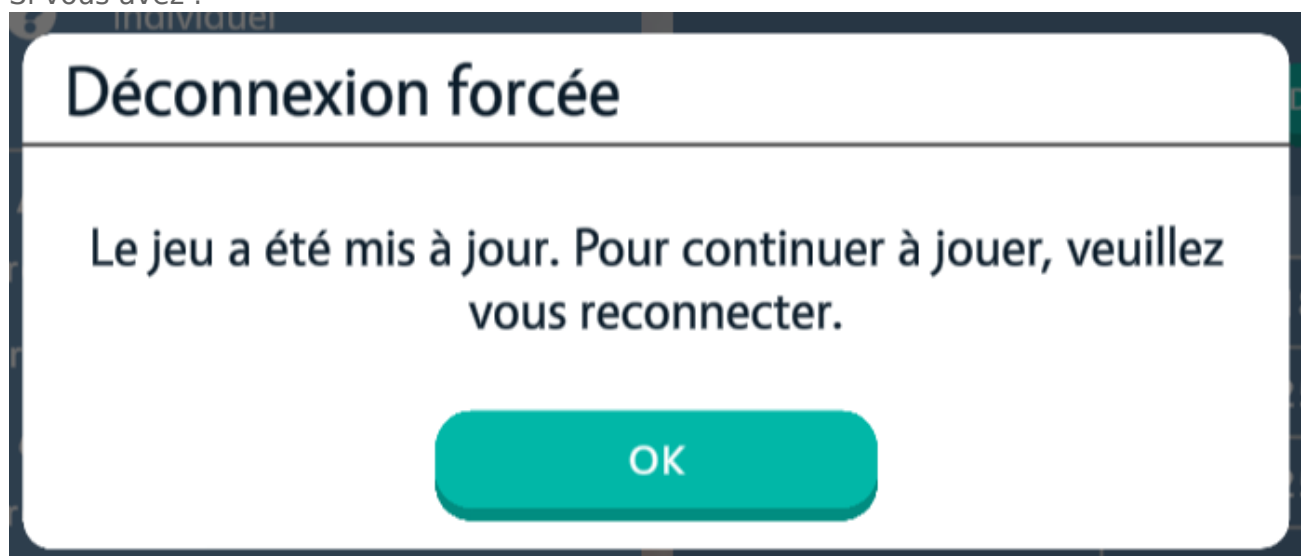
Faire un build du frontend



7. Tester

## Erreurs courantes:

- Si vous avez :



- Une des versions de votre build (en backend ou en database) ne correspond pas. Veuillez revoir les étapes 3 et 4.

Updated Thu, Jul 10, 2025 8:02 PM by [Larry](#)