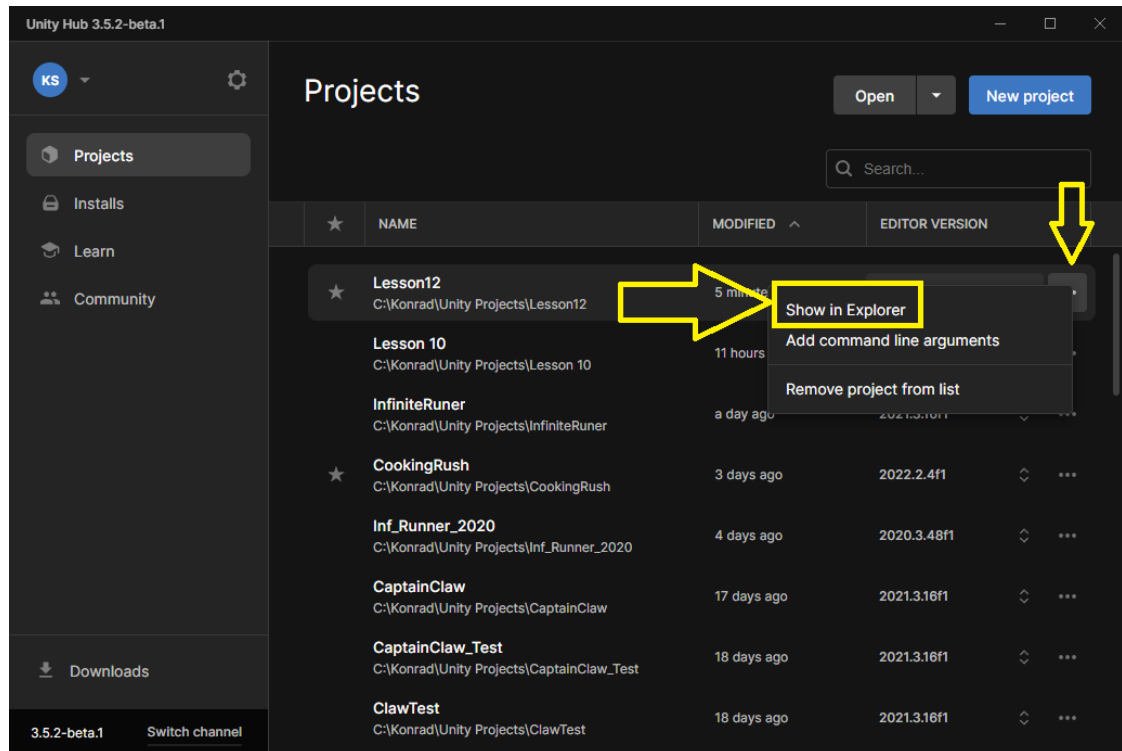
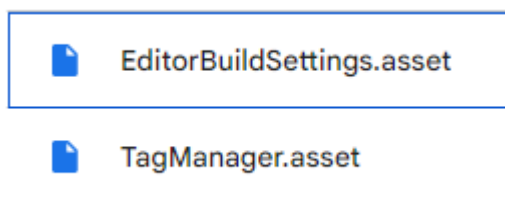
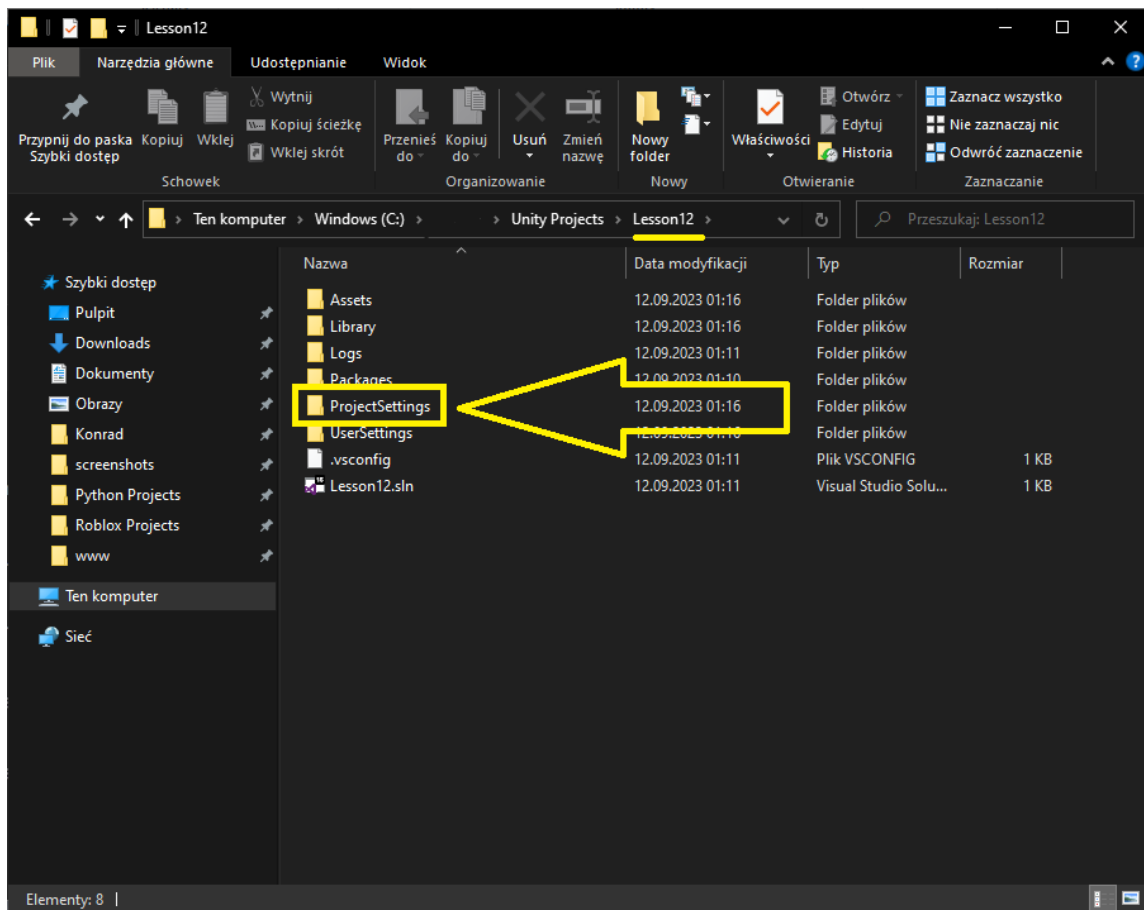


Instrukcja importu gotowych projektów załączonych do każdego tematu ze stanem po lekcji

1. Utwórz nowy, pusty projekt 2D/3D w Unity Hub odpowiadający projektowi z zajęć.
2. Po utworzeniu projektu i otwarciu go w Edytorze, zamknij go i przejdź do Unity Hub, wybierz opcję ustawień projektu oraz wybierz "Show in Explorer".

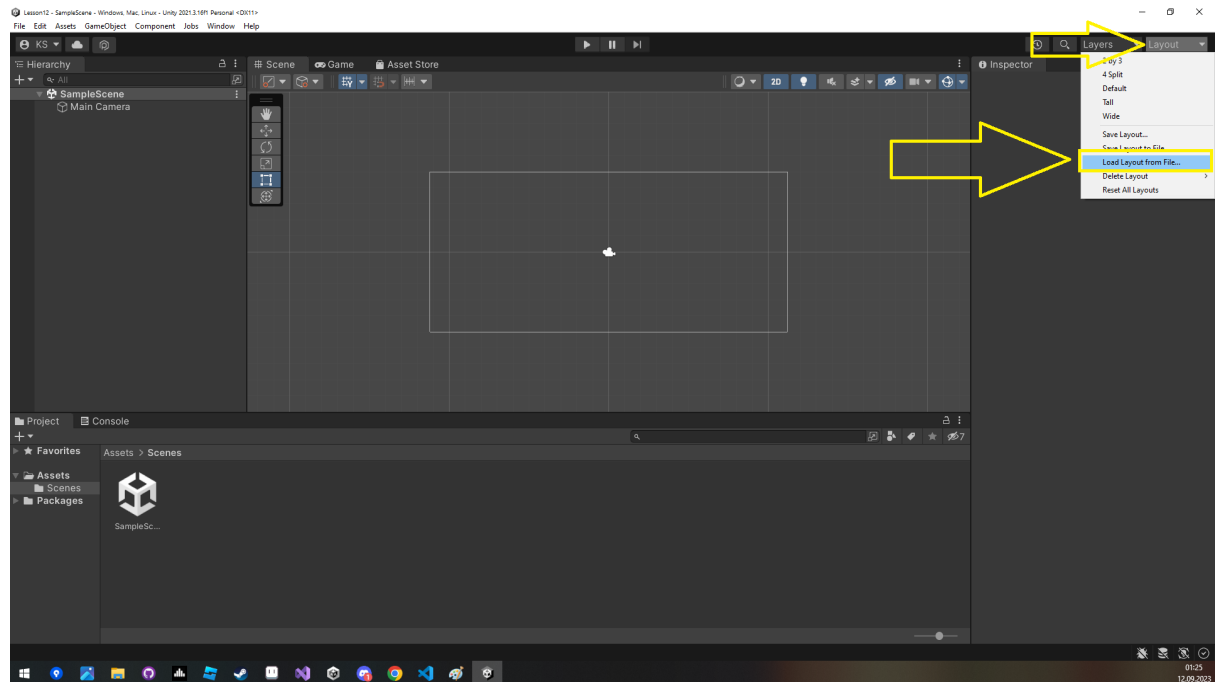


3. Otwórz folder projektu i przejdź do folderu ProjectSettings. Przeglądaj tam wszystkie pliki z folderu import > ProjectSettings z folderu z konspektem. Mogą być tam pliki: TagManager.asset oraz EditorBuildSettings.asset. Zaakceptuj, jeśli wyskoczy informacja o nadpisaniu. Te pliki przechowują ustawienia scen w buildzie oraz nazwy warstw i tagów w projekcie.



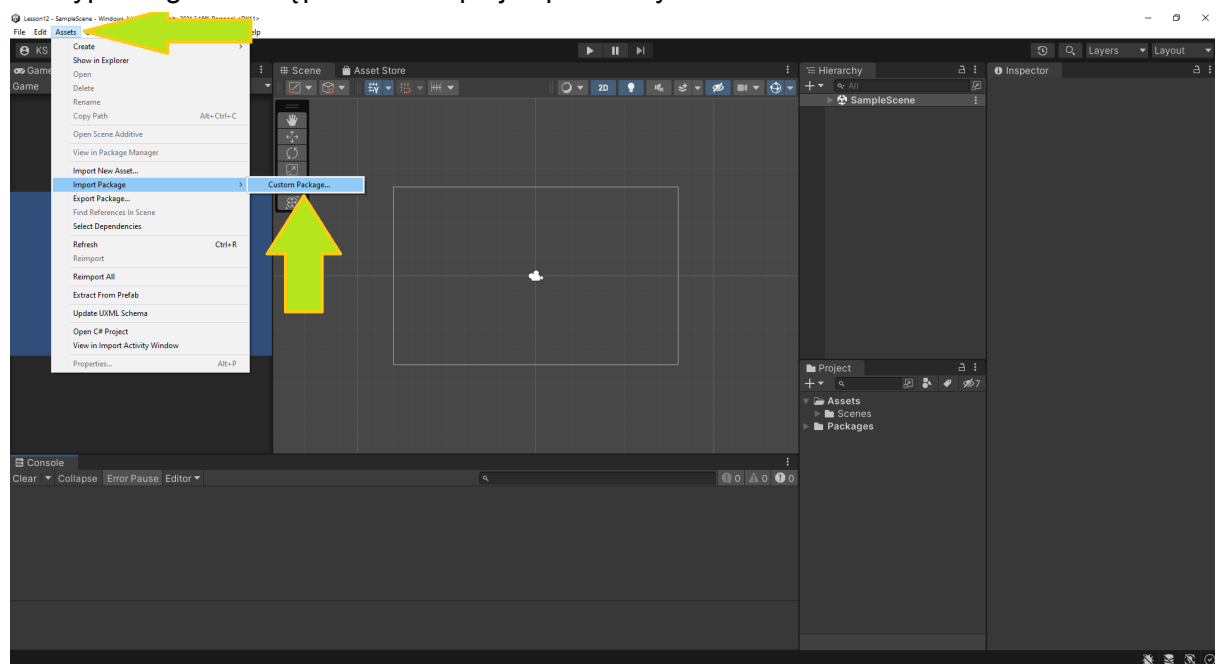
- Uruchom projekt i zaimportuj layout (plik z rozszerzeniem *.wlt) w liście rozwijanej Layoutu w Unity. Ustaw to taki sam layout jak w oryginalnym projekcie oraz

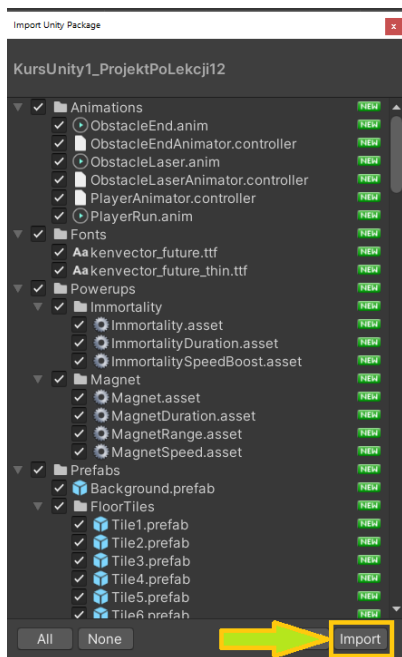
ustawienia na oknie Game (jak rozdzielczość/proporcje ekranu).



5. Zaimportuj paczkę *.unitypackage:
 - a. dla Unity 2020.x.x zaimportuj paczkę z dopiskiem _UNITY2020
 - b. dla Unity 2021.x.x i 2022.x.x zaimportuj paczkę bez końcówki.

Wybierz opcję Assets > Import Package > Custom Package i wybierz odpowiedni plik *.unitypackage a następnie zaakceptuj import wszystkich elementów.





6. Jeśli domyślna scena (SampleScene) jest pusta przełącz się na inną a domyślną możesz usunąć.