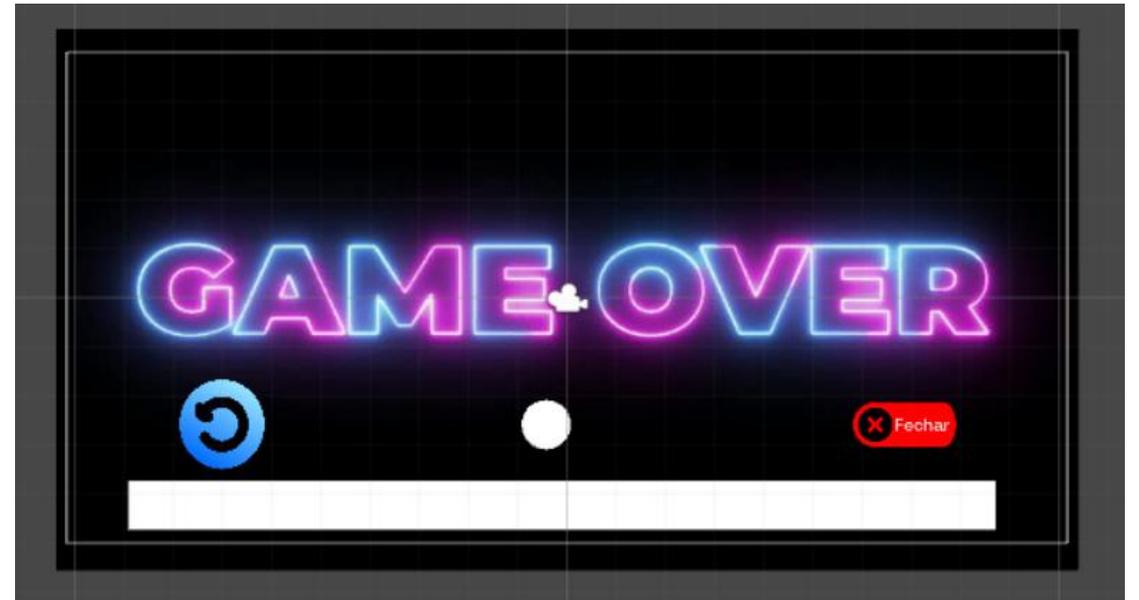


Gerar executável do jogo e menu simples para reiniciar

Prof. Me. Hélio Esperidião

Configuração inicial

- Botão Azul com seta
 - Tag:reiniciar
 - Colisor
- Botão vermelho reiniciar:
 - Tag: fechar



Carregar nova cena ou sair do jogo

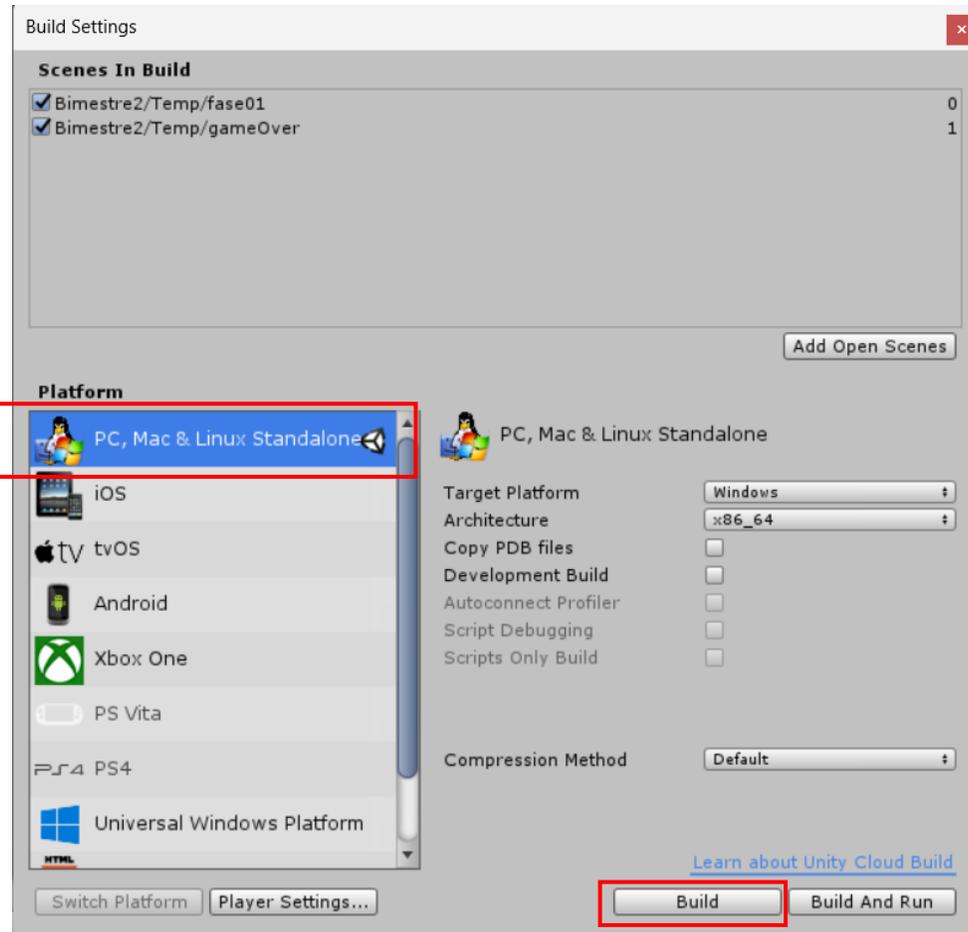
`Application.Quit()`; só funcionar no executável do jogo

```
void OnCollisionEnter2D(Collision2D objetoTocado) {
    TagObjetoTocado = objetoTocado.gameObject.tag;
    if (TagObjetoTocado.Contains("reiniciar")) {
        SceneManager.LoadScene("fase01");
    }
    if (TagObjetoTocado.Contains("fechar")) {
        Debug.Log("Saindo do jogo...");
        Application.Quit();
    }
}
```

Build

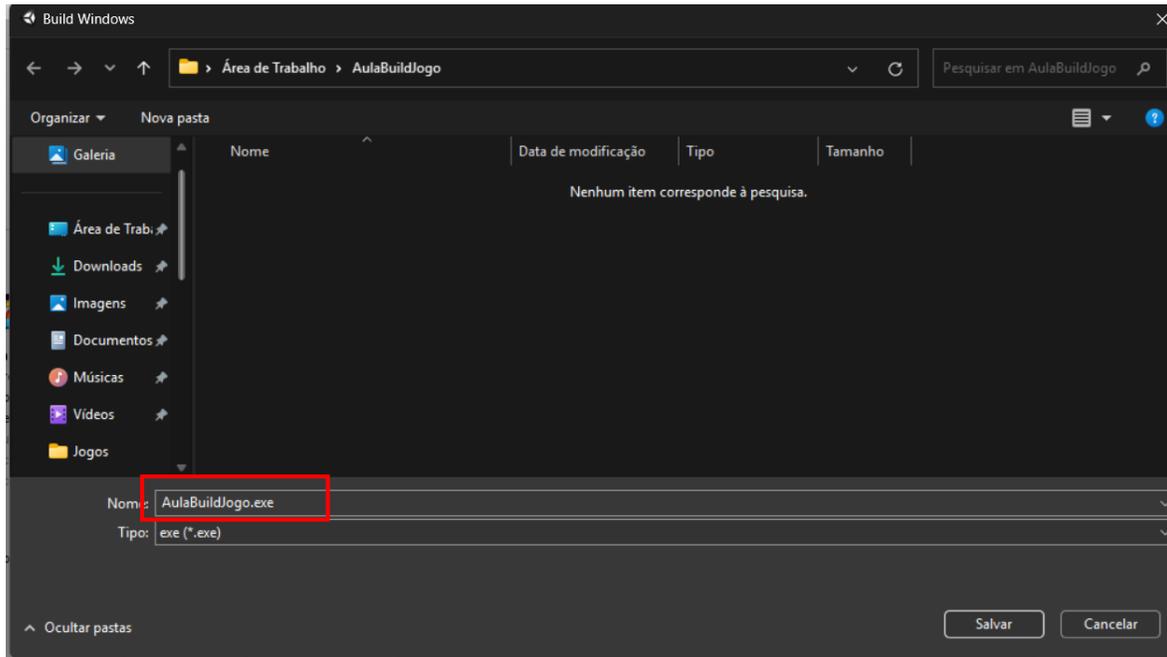
- Uma build permite criar arquivos executáveis do seu jogo
- Os arquivos executáveis podem ser disponibilizados para qualquer usuário.
- O jogo pode ser executado sem a necessidade do Unity ser instalado no computador.

Configuração de Build



- Faça a configuração para carregar novas cenas.
- Clique na primeira opção:
 - PC, MAC & Linux Standalone
 - Clique no botão de build

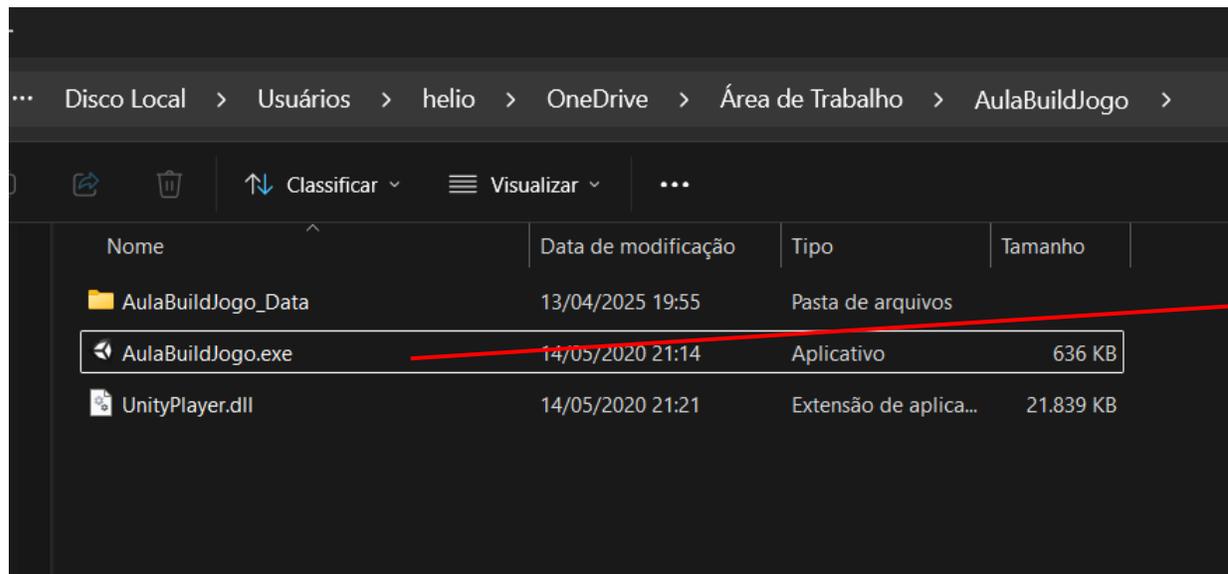
Selecione uma pasta **VAZIA**



- De um nome para seu jogo
- O nome deve seguir o formato:
 - **Nome.exe**
- Clique em salvar

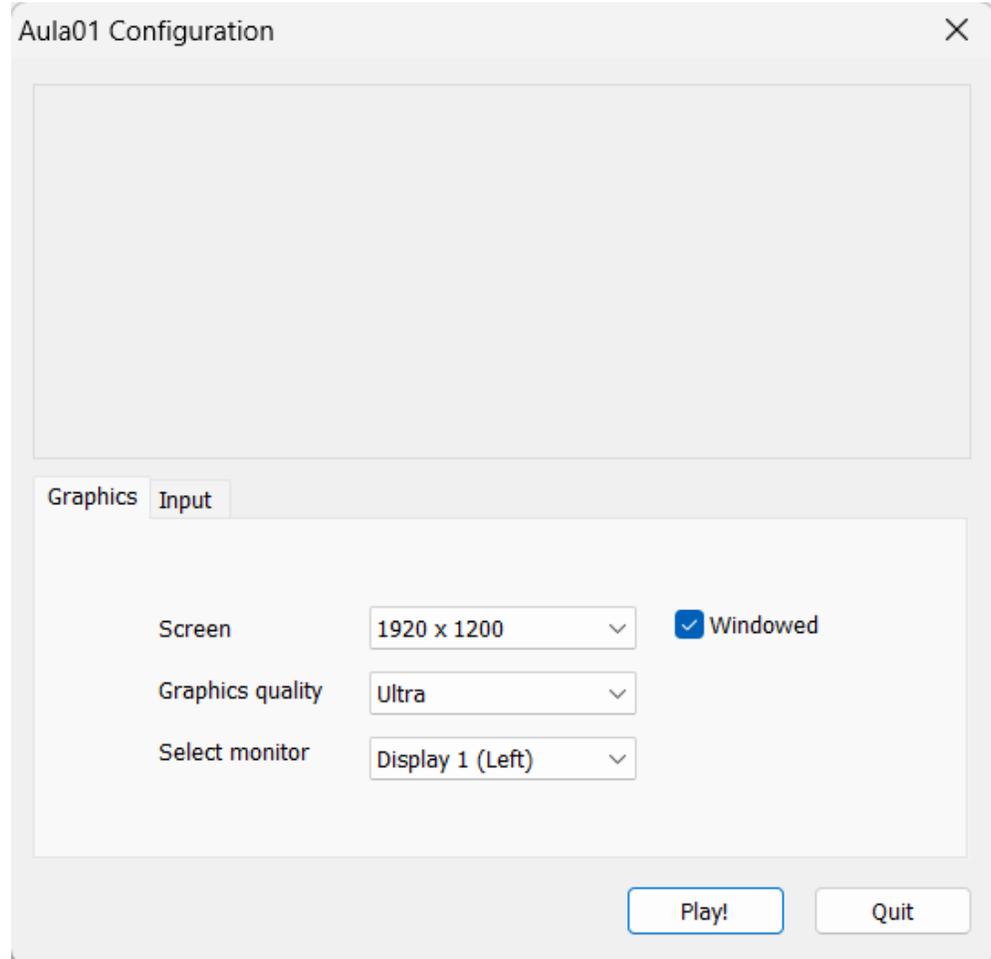
Após salvar

- Vá até a pasta que você escolheu
- Serão disponibilizados os arquivos executáveis do jogo
 - Será possível abrir o jogo sem a necessidade do Unity instalado.
 - Clique duas vezes no arquivo executável.



Arquivo Executável

Escolha as configurações de resolução



- Click em play

