

1. Abrir el proyecto en Unity

1. Descargar e instalar la última versión del motor Unity. ([Link](#))
2. Una vez tenemos el programa preparado, ejecutar Unity Hub.
3. Instalar la versión del programa necesario para la ejecución de nuestro proyecto. Nuestro proyecto se ha desarrollado en la última versión disponible de Unity actual. 2021.1.6f1. También será necesario agregar los módulos de 'Android Build Support'.
4. Una vez instalada la versión de Unity asociada al proyecto. Acudir a la sección de proyectos 'Projects' y clicar en ADD. Aparecerá una ventana para buscar archivos, elegir la carpeta del proyecto 'TFM'.
5. Tras esto, ya tendremos disponible nuestro proyecto para ser ejecutado a través de Unity.

En mi caso, he elegido del programa Visual Studio Code para implementar todo el código. En las opciones de Unity se puede especificar que se utilice este programa por defecto a la hora de utilizar nuestros scripts.

No se podrá realizar un build del proyecto, ya que requiere llaves de aplicación, protegidas con contraseña.

2. Ejecutar el proyecto en un dispositivo móvil.

1. Conectar el dispositivo móvil al PC mediante USB para copiar el archivo 'TFM_Build.apk'.
2. Este archivo es un instalador directo de nuestro proyecto. Por tanto, una vez esté situado en el dispositivo móvil se podrá ejecutar su instalación. Hay que tener en cuenta que se trata de un desarrollador desconocido, por tanto, te preguntará si realmente deseas instalar esta aplicación. Pulsar 'Instalar de Todas Formas'
3. Ya tendremos nuestro proyecto 'TFM' instalado en el dispositivo, como una aplicación habitual.

3. Ejecutar el proyecto a través de Google Play.

1. Recientemente, he tratado de agregar la aplicación a Google Play. A través de la plataforma 'Google Play Console', que gestiona el proceso para subir aplicaciones a Google Play.
2. Actualmente, se ha subido el proyecto en un estado de Prueba interna, donde una serie de testadores elegidos a través de una lista de direcciones de correo podrán instalar y probar la aplicación a través de Google Play.
3. Sin embargo, antes de que esta aplicación sea accesible a los testadores, deberá ser revisada por el equipo de Google Play. Desgraciadamente, la misma página te advierte que el tiempo de revisión es más largo de lo habitual.
4. Hace ya una semana de esto, y la aplicación se encuentra sin revisar.

Para cualquier duda, contactad conmigo sin problemas: raulcg1987@uoc.edu