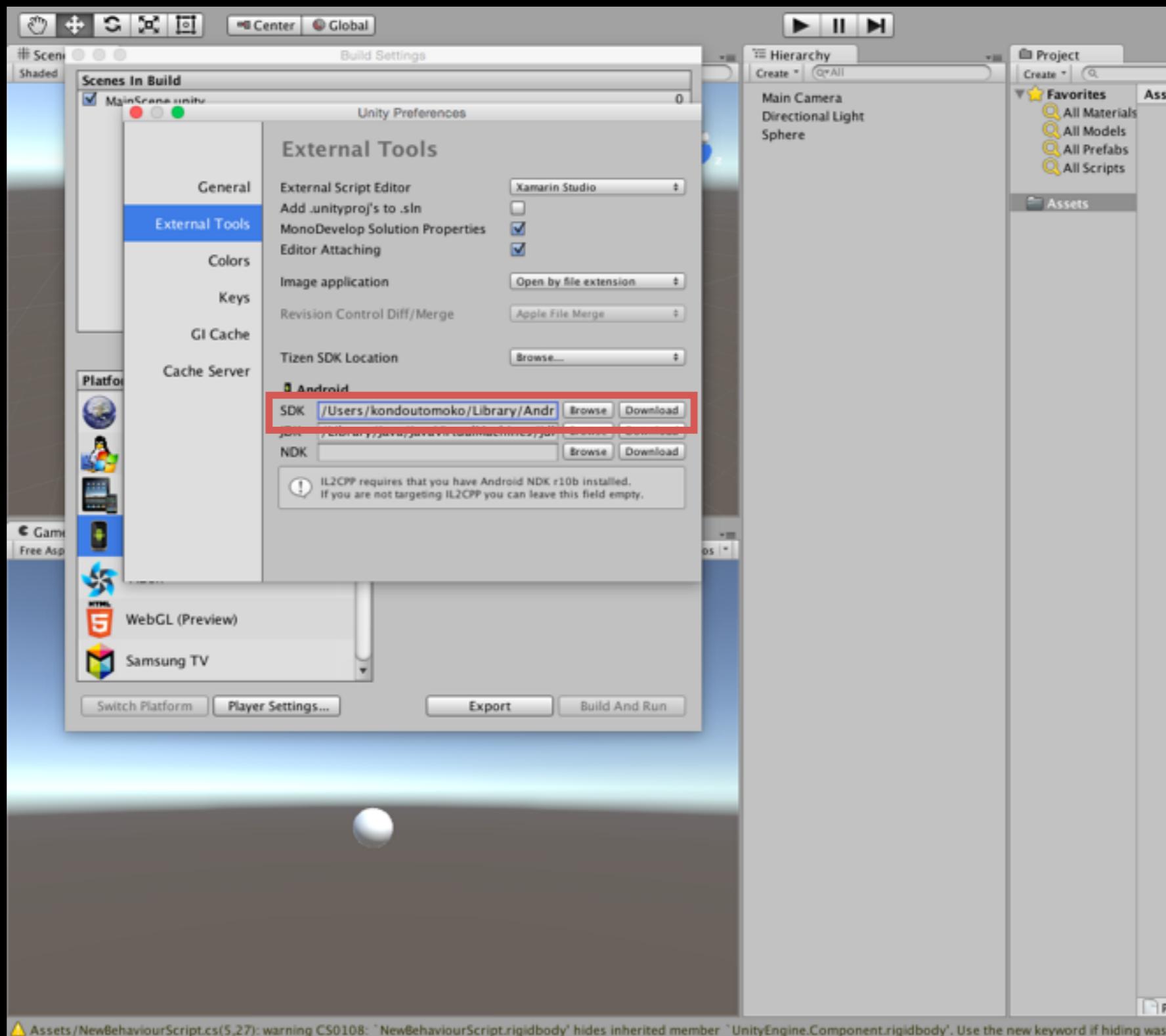# UnityからAndroidの
プロジェクトを作る

Unity側

Android SDKのファイルパスを指定する
「Unity>Preferences」でUnity Preferencesを開く
左のタブの「External Tools」を選択

Unity側

Unity側
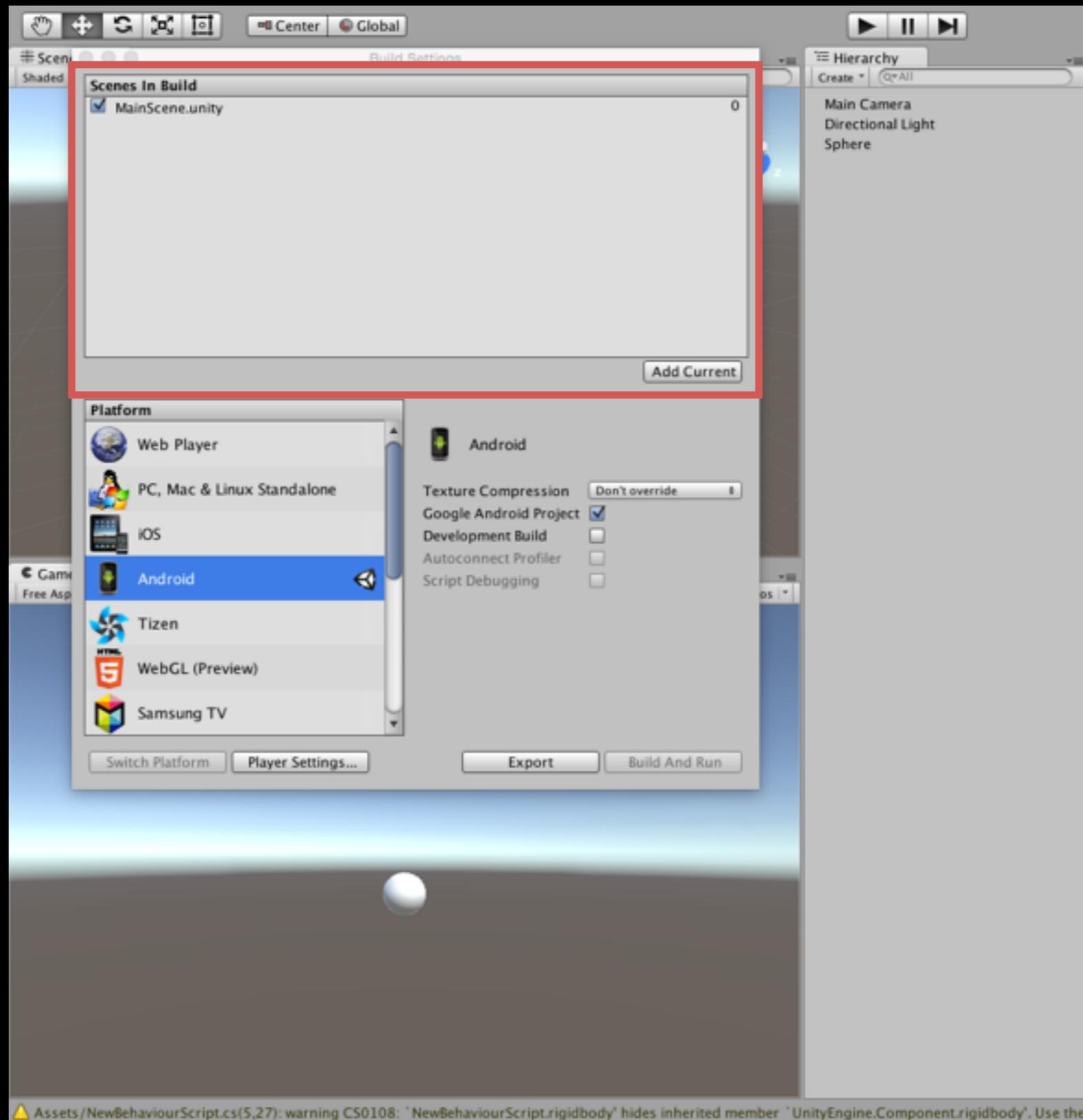
ファイルパスは恐らく
「../User/Library/Android/sdk」
（環境によって違うので自分のパスを確認してください）
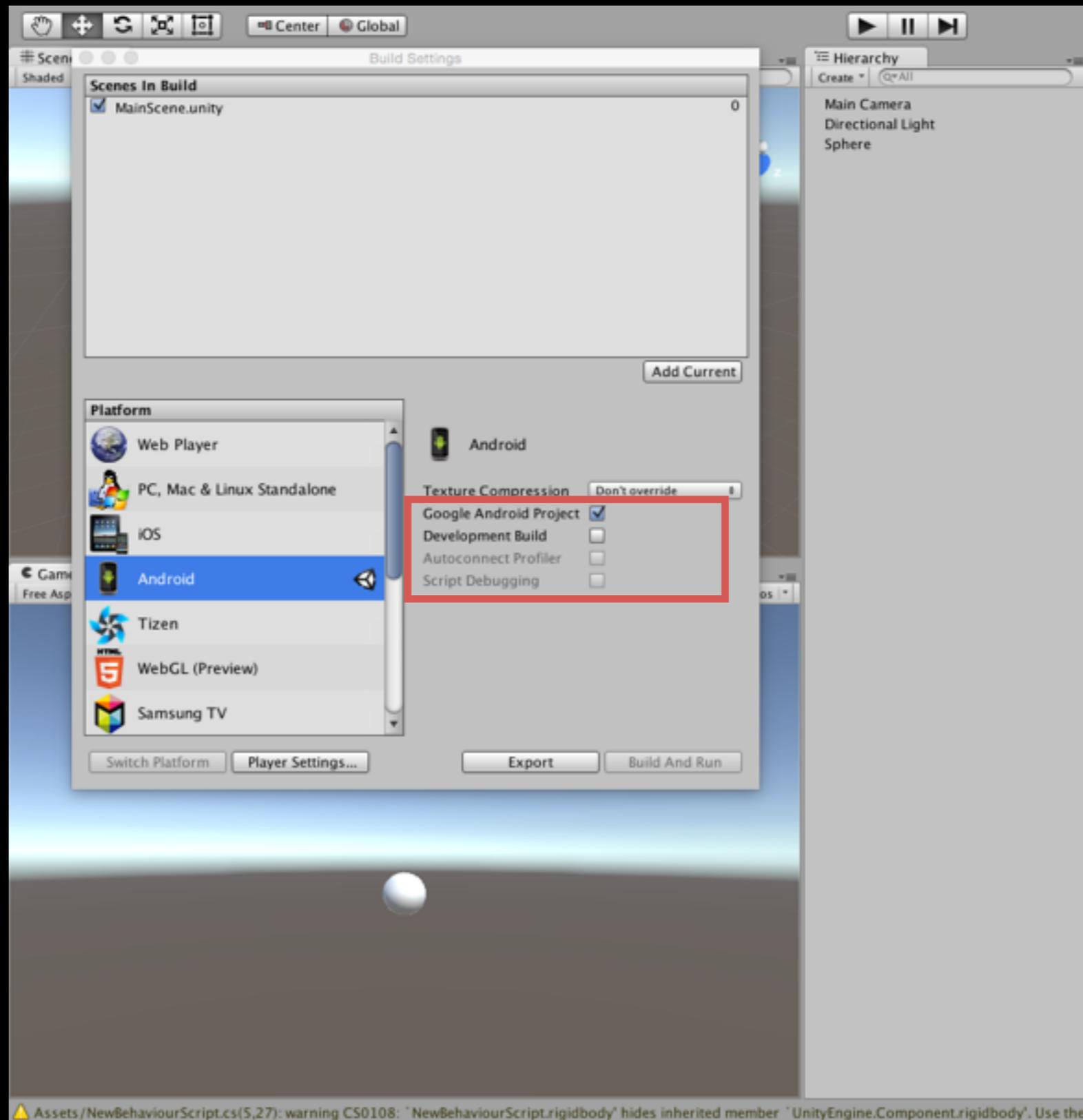
Unity側

Build設定を変更
「File>Build Setting」でウィンドウを開く
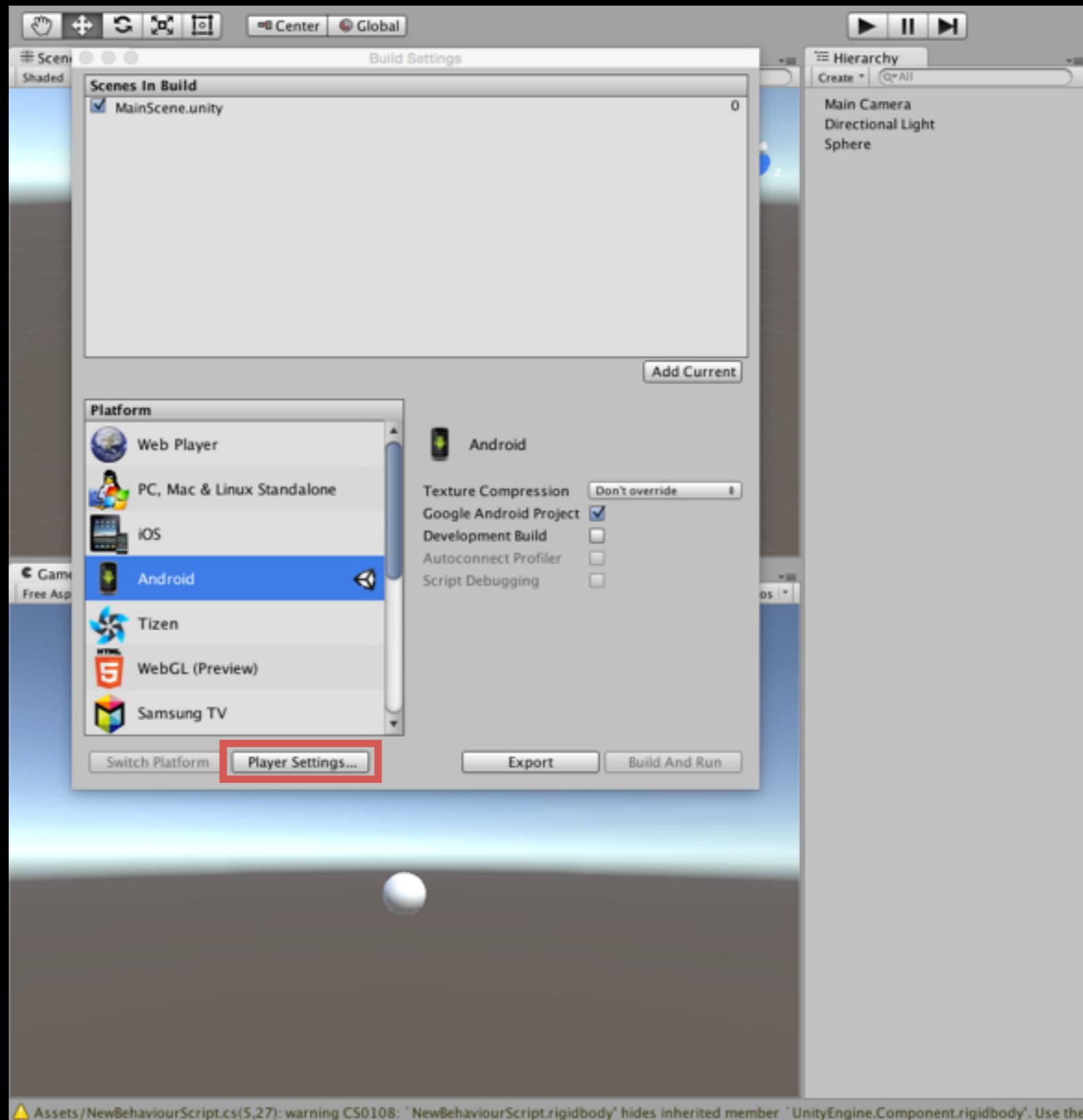
Unity側

Unity側

シーンが追加されているのを確認
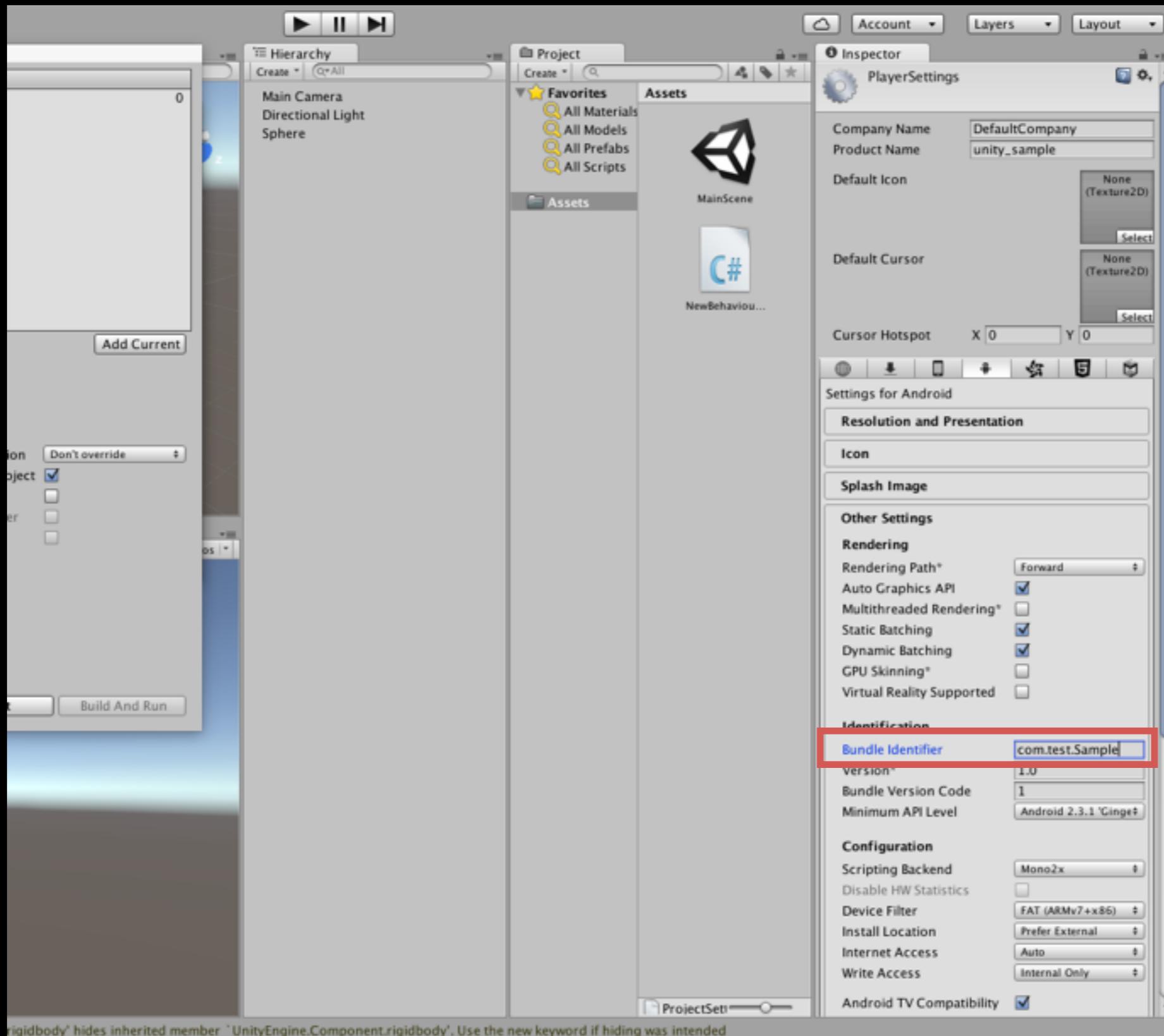なかったら「Add Current」ボタン

Unity側

Unity側

Bundle Identifierを変更
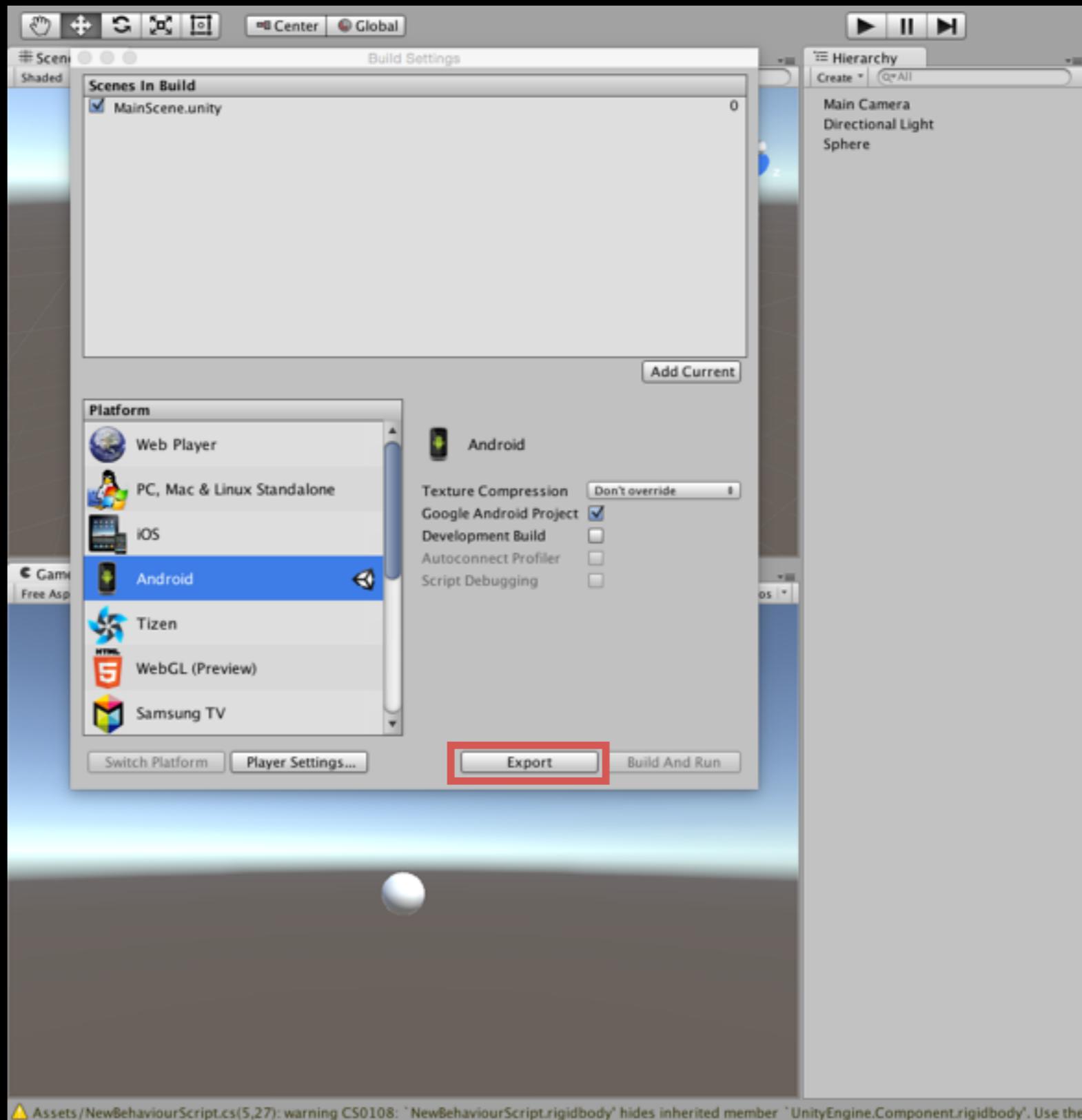（なんでもOK!）
（ここではcom.test.Sample）

Unity側

Unity側

Unity側

「Player Setting」ボタンを押すと、
右のタブが変わるので、そこの
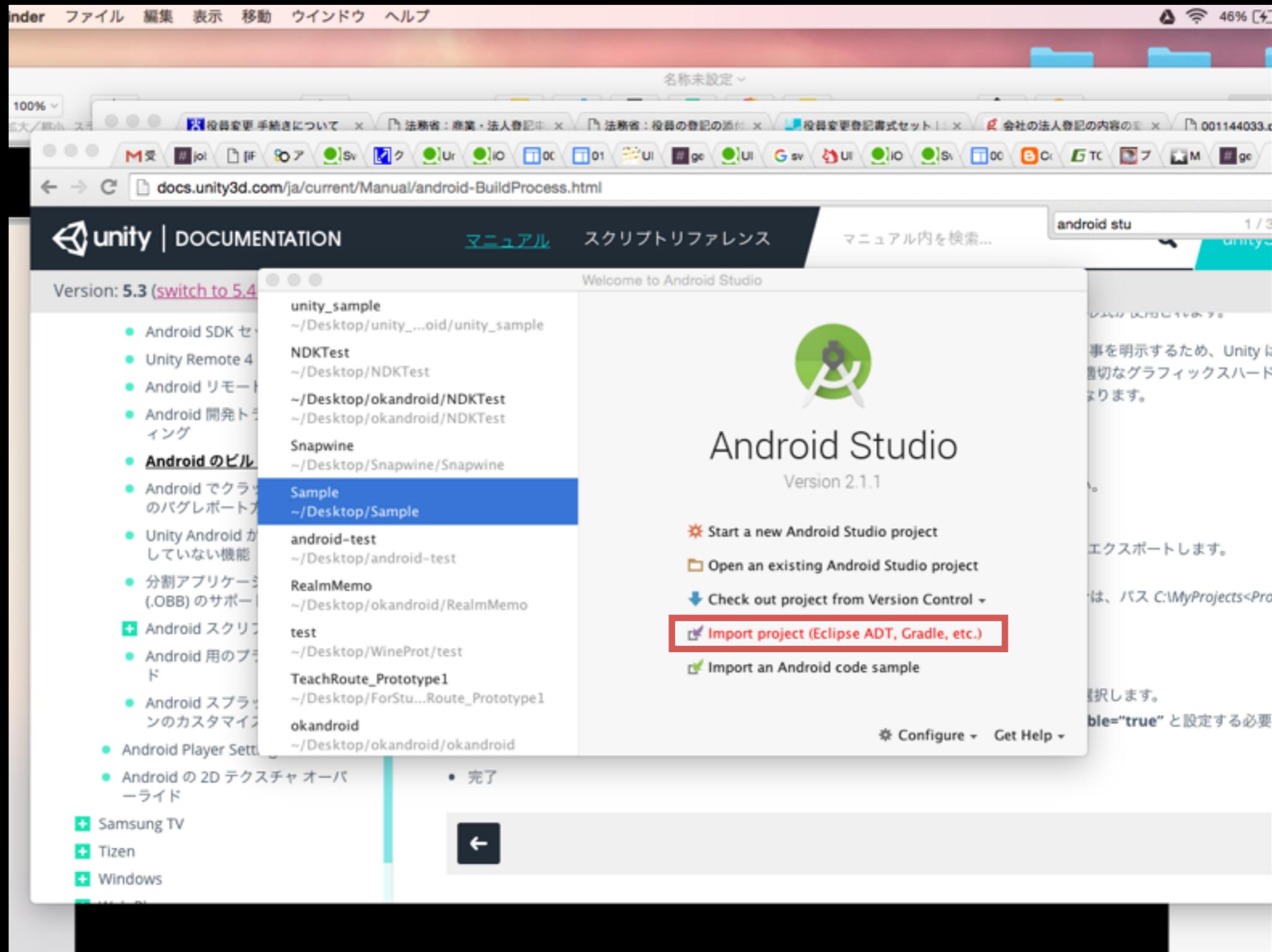Bundle Identifierを変更する

Unity側

Unity側

「Export」ボタン押す
適当なところにファイルを書き出す

Android Studio側
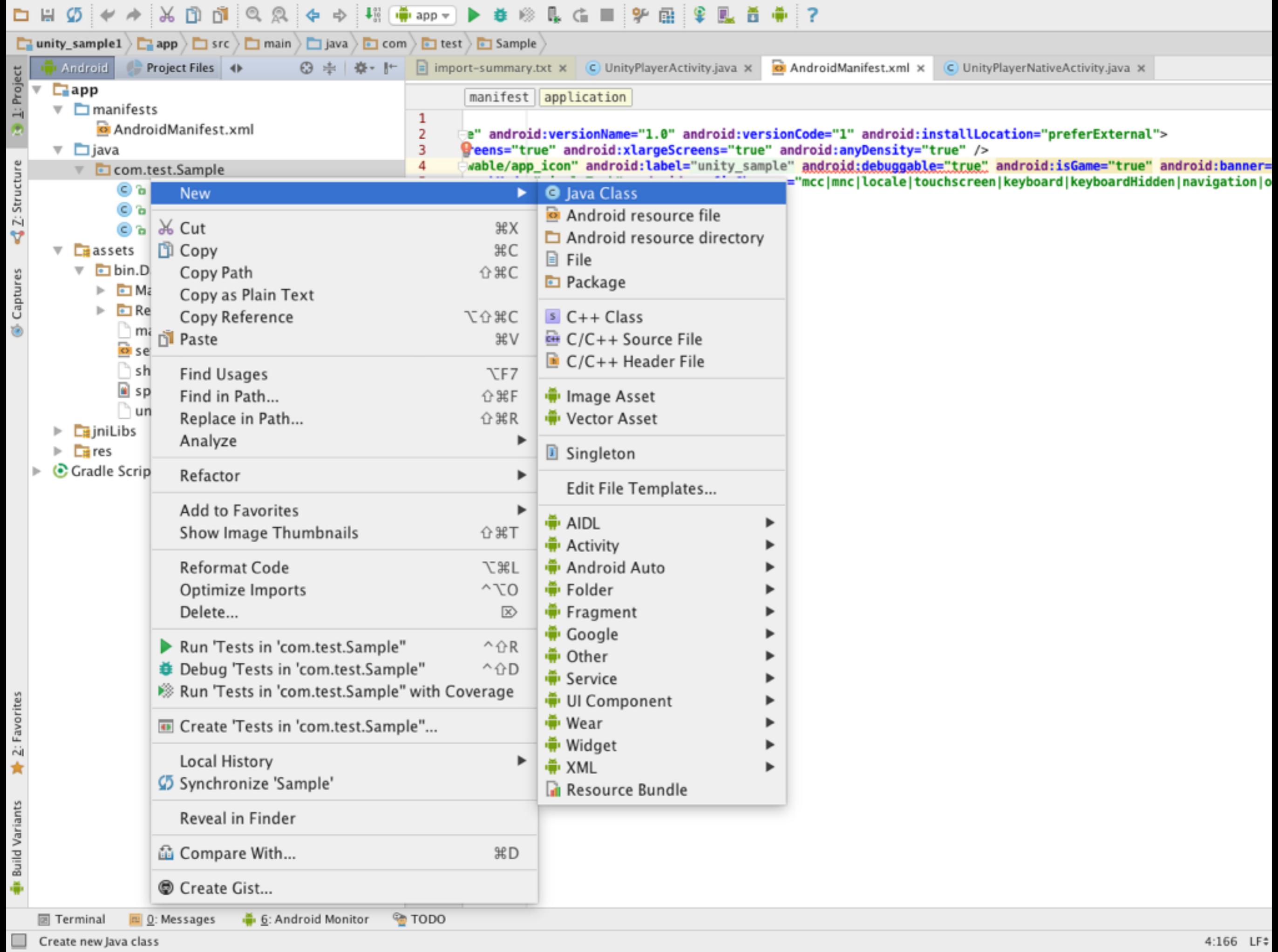
Android Studioを開いて先ほど書き出したファイルを
インポートする

Android Studio側

Android Studio側

「Import project」で先ほどのファイルを選ぶ
あとはBundleが勝手にしてくれます

Android Studio側

UnityPlayerActivityを継承したクラスを作る

import-summary.txt ×   © UnityPlayerActivity.java ×   AndroidManifest.xml ×   © UnityPlayerNativeActivity.java ×

manifest | application

```
1
2    e" android:versionName="1.0" android:versionCode="1" android:installLocation="preferExternal">
3    reens="true" android:xlargeScreens="true" android:anyDensity="true" />
4    wable/app_icon" android:label="unity_sample" android:debuggable="true" android:isGame="true" android:banner=
                                                                        ="mcc|mnc|locale|touchscreen|keyboard|keyboardHidden|navigation|o
```

Project tree (left panel):

- ▼ app
  - ▼ manifests
    - AndroidManifest.xml
  - ▼ java
    - ▼ com.test.Sample
      - © ...
      - © ...
      - © ...
  - ▼ assets
    - ▼ bin.D...
      - ▶ Ma...
      - ▶ Re...
      - ma...
      - se...
      - sh...
      - sp...
      - un...
  - ▶ jniLibs
  - ▶ res
- ▶ Gradle Scrip...

Context menu:

New	▶
Cut	⌘X
Copy	⌘C
Copy Path	⇧⌘C
Copy as Plain Text	
Copy Reference	⌥⇧⌘C
Paste	⌘V
Find Usages	⌥F7
Find in Path...	⇧⌘F
Replace in Path...	⇧⌘R
Analyze	▶
Refactor	▶
Add to Favorites	▶
Show Image Thumbnails	⇧⌘T
Reformat Code	⌥⌘L
Optimize Imports	^⌥O
Delete...	⌦
▶ Run 'Tests in 'com.test.Sample''	^⇧R
🐞 Debug 'Tests in 'com.test.Sample''	^⇧D
Run 'Tests in 'com.test.Sample'' with Coverage	
Create 'Tests in 'com.test.Sample''...	
Local History	▶
Synchronize 'Sample'	
Reveal in Finder	
Compare With...	⌘D
Create Gist...	

New submenu:

- © Java Class
- Android resource file
- Android resource directory
- File
- Package
- S C++ Class
- C/C++ Source File
- C/C++ Header File
- Image Asset
- Vector Asset
- Singleton
- Edit File Templates...
- AIDL ▶
- Activity ▶
- Android Auto ▶
- Folder ▶
- Fragment ▶
- Google ▶
- Other ▶
- Service ▶
- UI Component ▶
- Wear ▶
- Widget ▶
- XML ▶
- Resource Bundle

Terminal   0: Messages   6: Android Monitor   TODO

Create new Java class   4:166   LF ‡

Android Studio側

```java
package com.test.Sample;

import android.os.Bundle;
import android.widget.Toast;



public class MyUnityActivity extends UnityPlayerActivity {
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);

        Toast.makeText(this, "Hello Unity", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
```
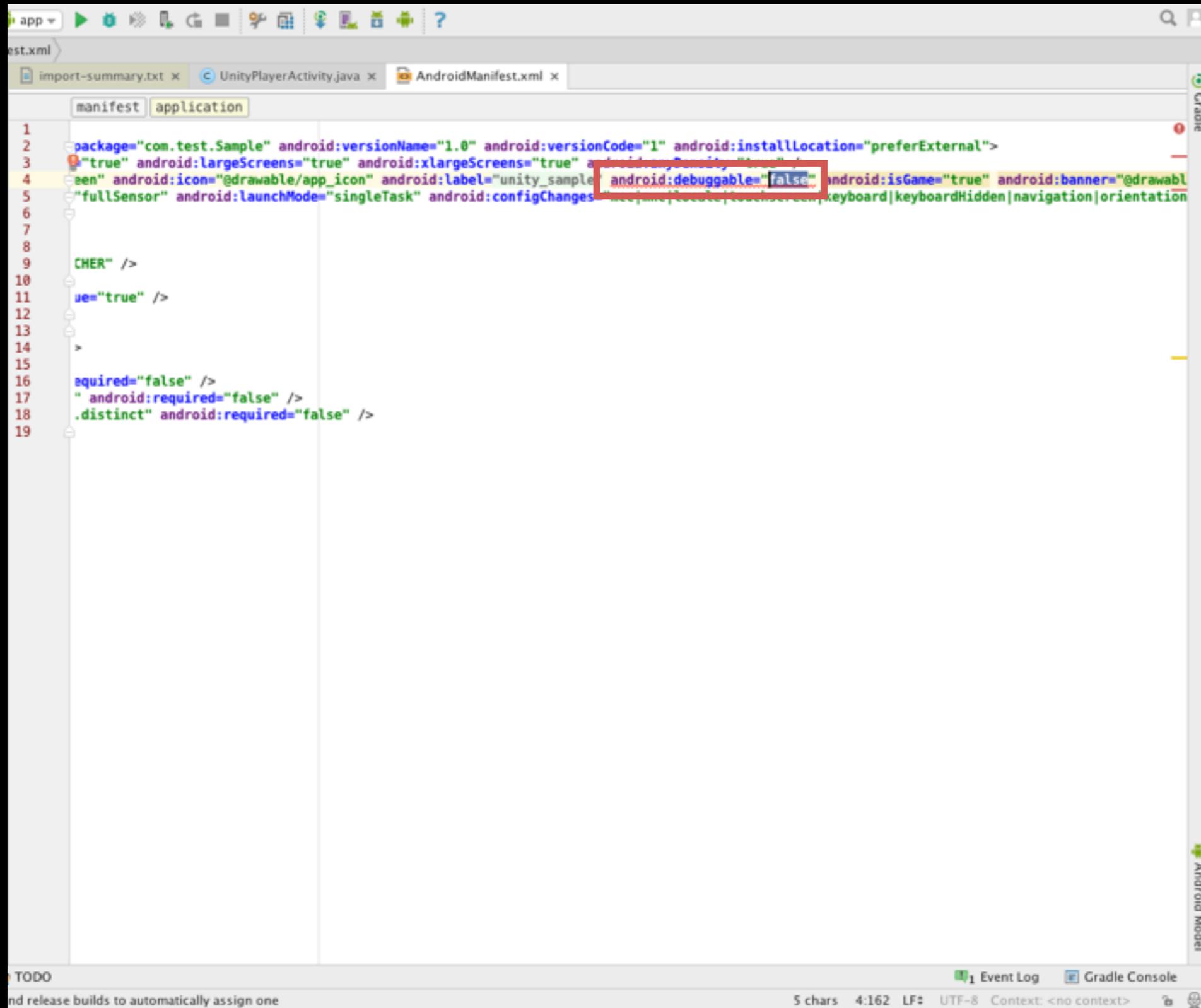
Android Studio側

AndroidManifestを書き換える

Android Studio側
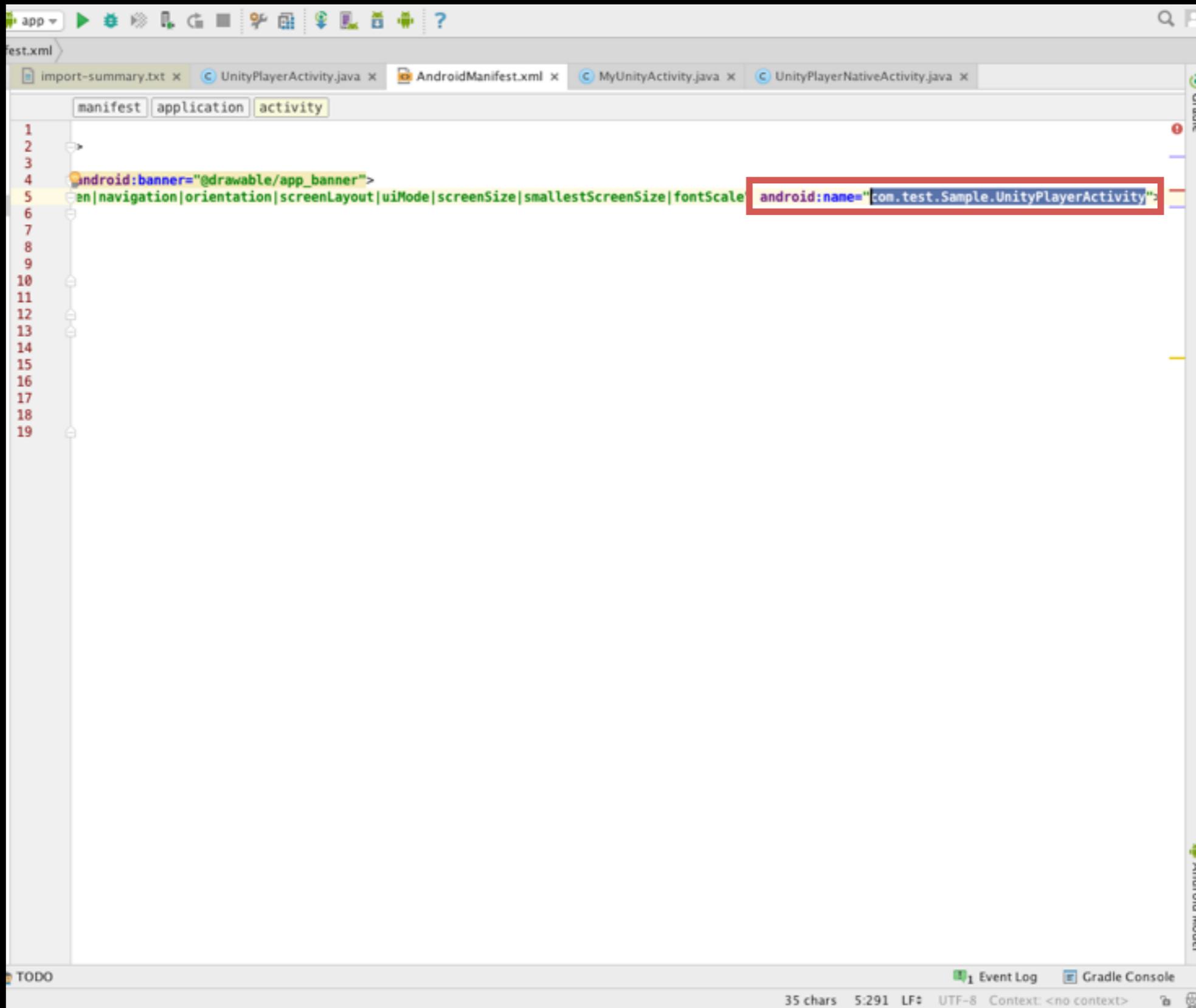
Android Studio側

android:debugable="false"
↓
android:debugable="true"
に変更

Android Studio側

Android Studio側

android:name="com.test.Sample.UnityPlayerActivity"

↓

android:name="com.test.Sample.MyUnityActivity"

に変更

Android Studio側

デバッグ実行

Android Studio側