

Programming

Welche wichtigen Plattform-Kenner gibt es in Unity?

- Um in Unity-**Skripten Code** zu **kompilieren**, der nur auf bestimmten **Plattformen** bzw. **Betriebssystemen** ausgeführt werden soll, können Sie die Plattform-Kenner verwenden (die unten stehende **Liste** führt nur eine kleine Auswahl der wichtigsten Plattform-Kenner auf).
- **UNITY_EDITOR**: Code soll innerhalb des Unity-Editors ausgeführt werden.
- **UNITY_STANDALONE**: Code für Stand-Alone-Anwendungen (Windows, Linus oder Mac).
- **UNITY_ANDROID**: Code für Android-Anwendungen.
- **UNITY_IPHONE**: Code für iOS-Anwendungen.
- **UNITY_WSA**: Code für Windows-Store-Apps.
- **UNITY_WEBGL**: Code für WebGL-Anwendungen.
- **UNITY_PS4**: Code für Playstation 4-Anwendungen.
- **UNITY_XBOXONE**: Code für Xbox One-Anwendungen.
- **UNITY_FACEBOOK**: Code für Facebook-Anwendungen.
- **UNITY_64**: Code für 64-Bit-Anwendungen.

Eindeutige ID: #2259

Verfasser: Christian Steiner

Letzte Änderung: 2020-06-01 10:01