

1 Installationen, Juni 2020

In dieser Anleitung wird beschrieben, wie Sie die im Juni 2020 aktuelle Unity-Version 2019.3.15 zusammen mit der Entwicklungsumgebung MonoDevelop installieren.

1.1 Installation Unity 2019.3.15

Rufen Sie zunächst in einem Browser die folgende Seite auf:

<https://unity3d.com/de/get-unity/download>

Ich empfehle Ihnen, von dieser Seite den UNITY HUB über die zugehörige Schaltfläche herunterzuladen und zu installieren. Er bietet Ihnen die Möglichkeit, mehrere Unity-Versionen parallel zu installieren und zu nutzen. Rufen Sie den Unity Hub nach der standardmäßigen Installation auf und wechseln Sie auf die Registerkarte INSTALLS. *Unity Hub*

Nach dem Betätigen der Schaltfläche ADD haben Sie in Schritt 1 des Dialogfelds ADD UNITY VERSION die Möglichkeit, eine Unity-Version auszuwählen. Es gibt mehrere stabile Versionen und eine Vorversion. In Abbildung 1.1 sehen Sie, dass auch die älteren Unity-Versionen weiterhin gepflegt werden. Sollte eine der Versionen bereits installiert sein, ist der Eintrag ausgegraut und nicht mehr anwählbar. *Add*

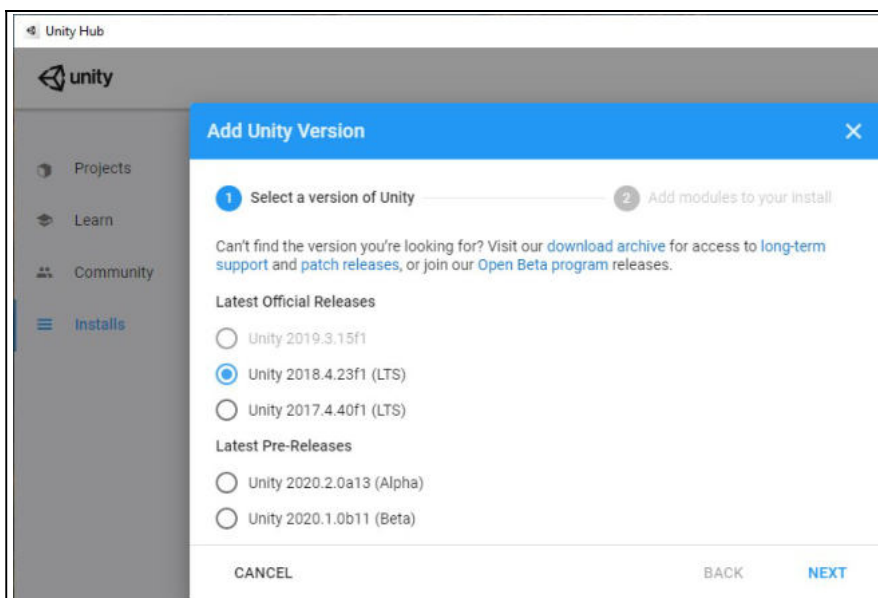


Abbildung 1.1: Auswahl der Unity-Version

Nach der Auswahl der Version 2019.3.15 geht es über die Schaltfläche Next zu Schritt 2 des Dialogfelds ADD UNITY VERSION. Hier können Sie Zusatzmodule auswählen. An dieser Stelle werden noch keine benötigt. Sie können sie jederzeit nachinstallieren. Nach dem Betätigen der Schaltfläche DONE wird die ausgewählte Unity-Version installiert.

1.2 Installation MonoDevelop unter Unity 2019.3.15

In den aktuellen Unity-Versionen wird standardmäßig die umfangreiche und vielfältige Entwicklungsumgebung Visual Studio der Firma Microsoft zur Erstellung der C#-Skripten genutzt. In meinem Unity-Buch wird jedoch die Nutzung der wesentlich übersichtlicheren und leichter bedienbaren Entwicklungsumgebung *MonoDevelop* zur Erstellung der C#-Skripten beschrieben.

Leichter bedienbar

Nachfolgend beschreibe ich, wie Sie das bewährte *MonoDevelop* auch unter den aktuellen Unity-Versionen installieren und nutzen können. Ich gehe davon aus, dass die neueste Unity-Version nach obiger Anleitung bereits bei Ihnen installiert ist, zum Beispiel die Version 2019.3.15.

Rufen Sie in einem Browser die folgende Seite auf:

<https://unity3d.com/de/get-unity/download/archive>

Wählen Sie den Reiter 2017.X aus. Die im Juni 2020 aktuelle 2017er-Version (hier: 2017.4.40) steht oben in der Liste. Wählen Sie in der Liste DOWNLOADS (WIN) das UNITY-INSTALLATIONSPROGRAMM aus, siehe Abbildung 1.2.

2017er-Version

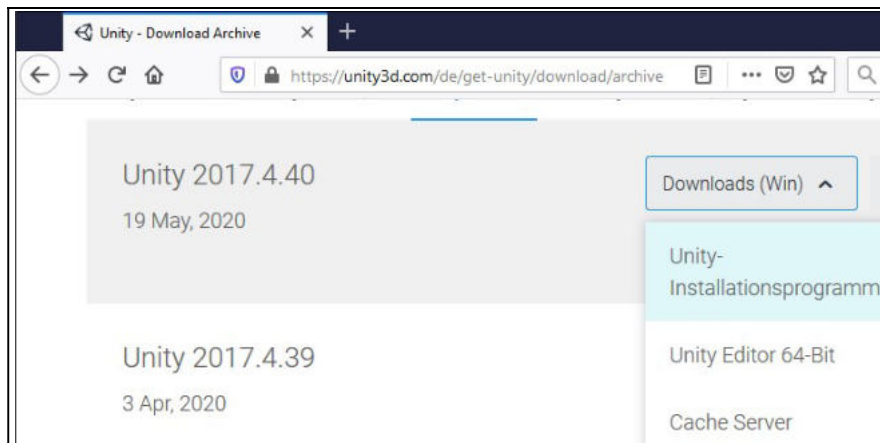


Abbildung 1.2: Unity-Installationsprogramm

Es wird die Installationsdatei *UnityDownloadAssistant-2017.4.40f1.exe* heruntergeladen. Starten Sie die Installation. Wählen Sie unter den

Nur eine Komponente

Komponenten ausschließlich MONODEVELOP aus, siehe Abbildung 1.3. Die Unity-Version 2017.4.40 selbst muss nicht installiert werden, da Sie bereits mit einer neueren Version arbeiten.

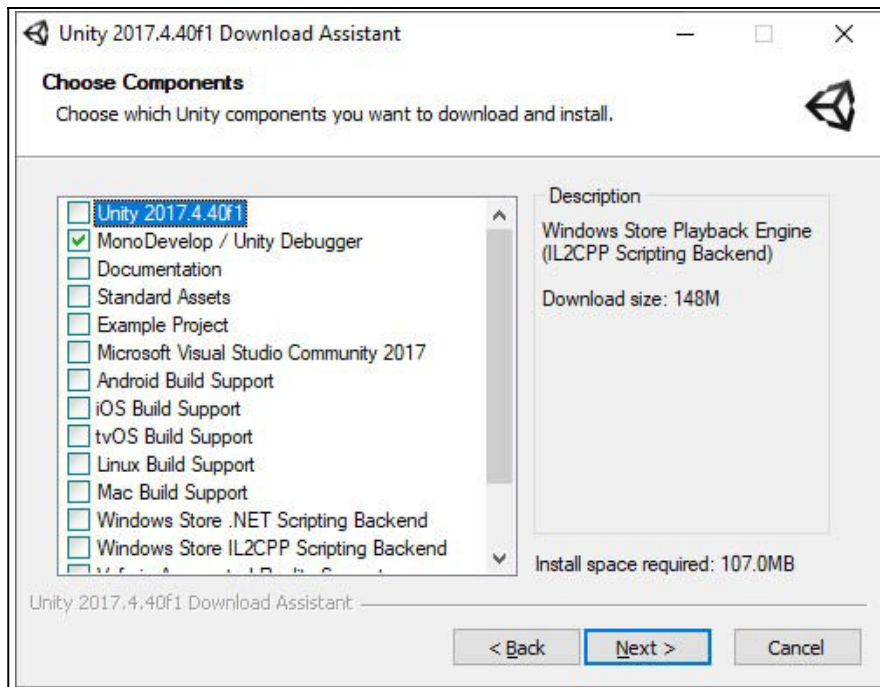


Abbildung 1.3: Komponente MonoDevelop

In dem vorgeschlagenen Installationsverzeichnis *C:\Program Files\Unity* beziehungsweise *C:\Programme\Unity* befindet sich bereits Ihre aktuelle Unity-Version 2019.3.15. Installieren Sie auch MonoDevelop in diesem Verzeichnis. **Unity-Verzeichnis**

Öffnen Sie mit Ihrer aktuellen Unity-Version 2019.3.15 ein vorhandenes Unity-Projekt oder erstellen Sie ein neues Unity-Projekt. Öffnen Sie über das Menü EDIT • PREFERENCES das Dialogfeld PREFERENCES, siehe Abbildung 1.4. **Einstellungen**



Abbildung 1.4: External Script Editor

Auf der Registerkarte EXTERNAL TOOLS gibt es den Eintrag EXTERNAL SCRIPT EDITOR. Klappen Sie die Liste daneben auf und wählen Sie den Listeneintrag BROWSE. Wählen Sie anschließend im Dialogfeld BROWSE FOR APPLICATION die Datei *MonoDevelop.exe* aus dem Verzeichnis *C:\Programme\Unity\MonoDevelop\bin* aus.

Datei auswählen

Damit ist *MonoDevelop* als Editor für alle C#-Skripte in all Ihren Unity-Projekten eingestellt.