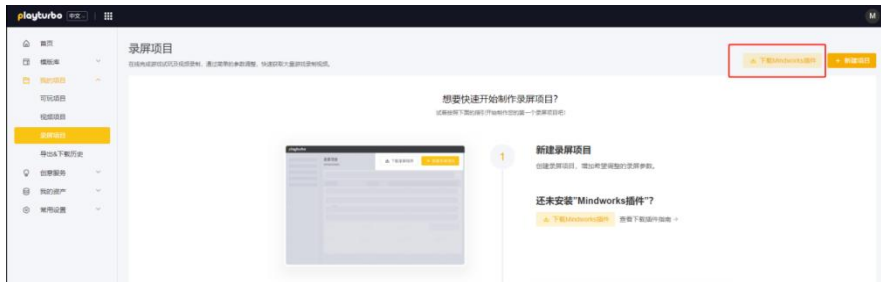


# Unity 录屏插件

## 一、插件安装

### 1. 下载插件

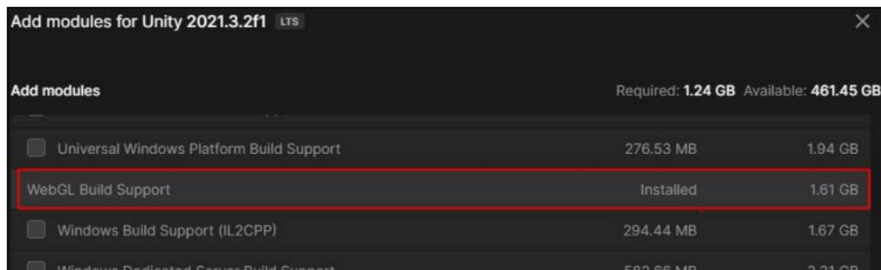
进入 playturbo【录屏项目】页面，点击右上角的【下载 Mindworks 插件】按钮，即可获取相关文档



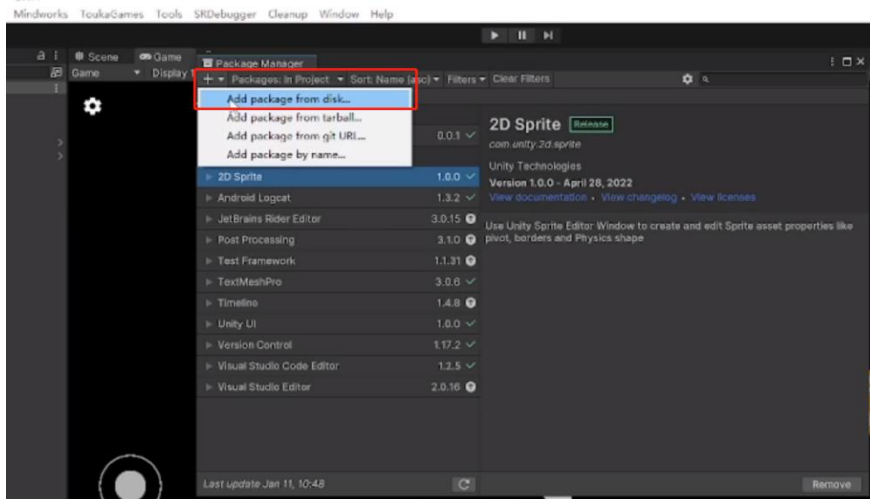
### 2. 安装插件

根据文档内的指引，@研发人员 需要完成 Mindworks 插件的安装

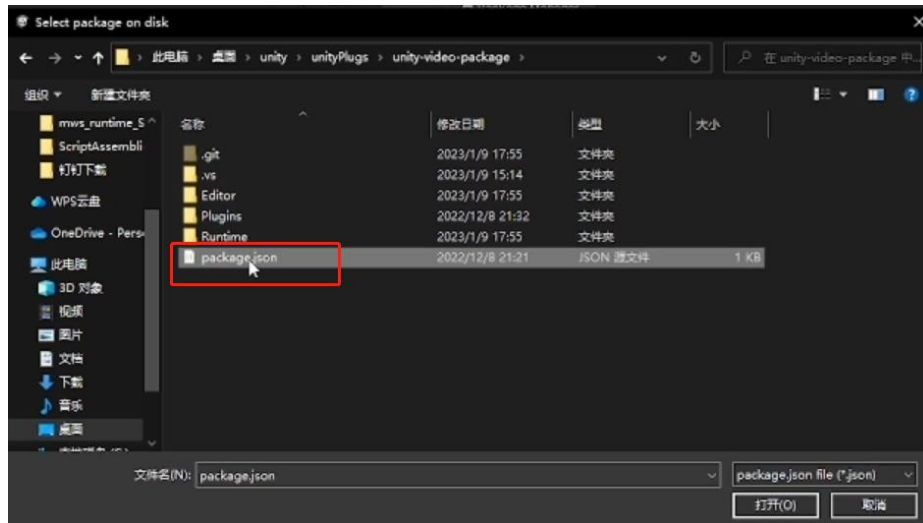
#### 1) Unity 需要安装 WebGL Build Support 模块



#### 2) 运行 Unity 项目，打开 Window > Package Manager，然后点击左上角的"+"号选择 Add Package from disk



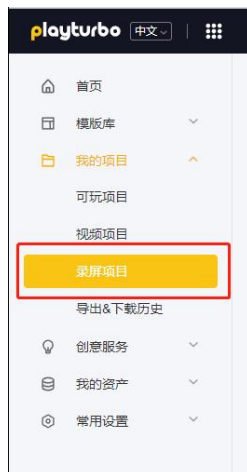
3) 选择并打开 Unity 录屏插件根目录中的 package.json 文件，选择后会自动安装 Mindworks 插件，然后会显示在上方菜单栏中



## 二、参数配置

### 1. @设计人员需求配置

1) 打开 <https://playturbo.mindworks-creative.com> 登录自己的订阅账号，点击【录屏项目】

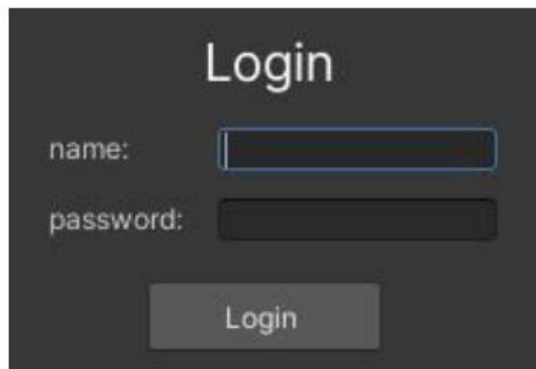
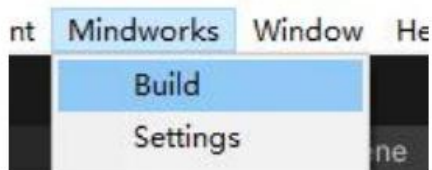


2) 点击右上角的【+新建项目】，填写【基本信息】与【录屏参数】完成项目的创建

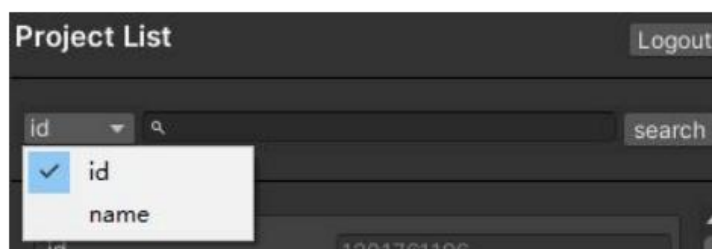


## 2. @研发人员参数配置

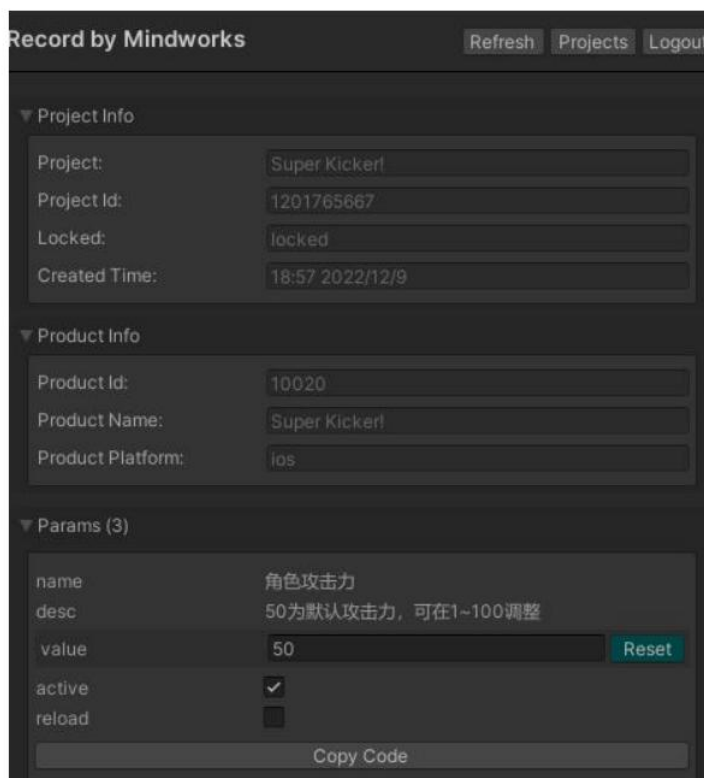
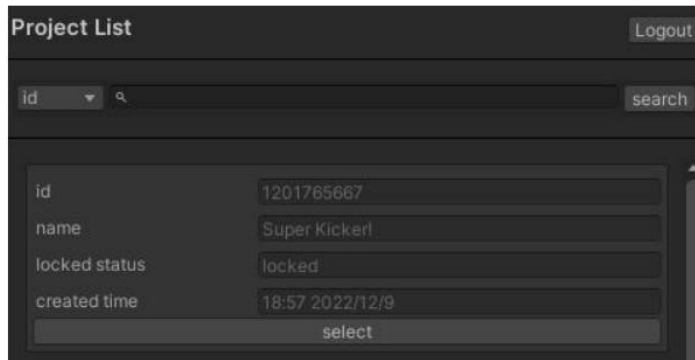
1) @研发人员 在 Unity 项目打开 MindWorks>Build, 进入登录页面, 输入自己的订阅账号登录插件, 会进入到项目列表 Project List 中



\*搜索功能: 可通过输入项目的 id 或者 name 搜索到对应的项目



2) 在 Project List 会看到对应的项目，点击 select 进入 Build 界面，可以看到@设计人员 在 playturbo 平台创建的项目信息、产品信息、以及设定的参数信息



### 3) 自定义参数

参数的类型有单选项、多选项、单选下拉、多选下拉和数值，可以在 Build 界面选择对应参数的 CopyCode 按钮获取并在游戏中添加设置，参数的变化会在游戏中呈现出来。

【如： `MWRuntime.getCfgValue<double>("角色攻击力");` ；】

### 4) 参数面板的信息：

①name：该参数的名字

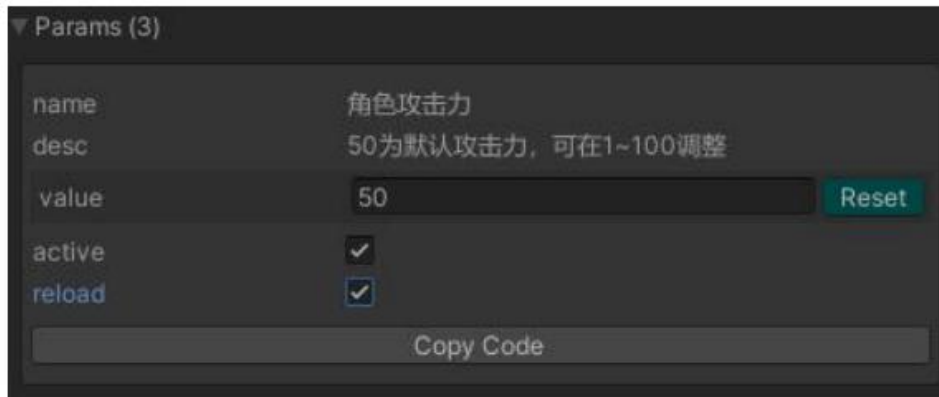
②desc：该参数的描述

③value：该参数的值

④active：该参数在录屏编辑页面中是否展示，如果该参数已经设置在项目

中生效，建议勾选

⑤reload: 更新参数的变化是否重新试玩，若打勾后在更新参数时会调用重新试玩



## 5) Reload

5-1) 如果不勾选 reload, 参数信息修改时不会实时刷新同步到游戏中, 如果需要实时监听参数变化, 建议使用以下方法设置:

①可在 update 里面获取参数的值来实时监听参数变化

②如果不在 update 中设置, 可以通过设置

`MWRuntime.UpdateGameConfigEvent += this.onGameConfigChanged`

添加参数监听, `onGameConfigChanged` 为参数监听的回调, 当参数发生变化时触发该回调, 例如:

```
void Start()
{
    Debug.Log("this is a test");
    MWRuntime.UpdateGameConfigEvent += this.onGameConfigChanged;
    // onGameConfigChanged("1111", MWRuntime.getCfgValue<string>("1111"));
}private void onGameConfigChanged(string key, object value)
{
    if (key != "1111" || value == null) return;
    var txt = this.gameObject.GetComponent<Text>();
    var str = "测试";
    if (value is string[])
    {
        string[] strs = value as string[];
        for (int i = 0; i < strs.Length; i++)
        {
            str += "," + strs[i];
        }
    }
    else if (value is string)
    {
        str += "," + value;
    }
}
```

```
}  
txt.text = str;  
}
```

5-2) 如果勾选 reload, 则当参数变化时会调用重新试玩

①重新试玩默认自动刷新场景 1

②如果不想执行①操作可以设置 `MWRuntime.GameRetryEvent +=`

`this.onGameRetry` 添加重新试玩监听, `onGameRetry` 为重新试玩监听的回调

6) 在需要设置参数的地方完成参数的设置后点击 active 激活参数

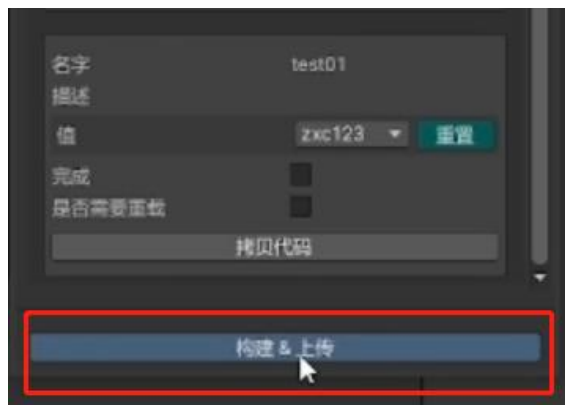


\*第三方 SDK

必须避免任何涉及广告或向外部服务器发送/接收任何类型的分析数据的 SDK 或套件, 否则会有异常

### 三、构建和上传

@研发人员 完成参数配置后, 点击 Build&Upload 按钮, 开始上传录屏项目, 点击后需要耐心等待几分钟:



1) 如果构建成功, 则会在 Unity 控制台打印结果, 同时将尝试上传到 playturbo 平台, 如果上传成功即可在 playturbo 平台看到项目状态是【已上传】



2) 如果构建失败, Unity 控制台将显示错误, 请先解决这些问题, 然后再尝试重新构建

## 四、开始录制

@设计人员在 playturbo 【录屏项目】页面, 点击"+"号创建版本后, 即可开始录制视频

