



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

La compilación condicional

Jordi Linares Pellicer



Compilación condicional

- La compilación condicional o dependiente de la plataforma puede ayudar al programador a adaptar su app a diferentes plataformas sin tener que duplicar el proyecto original en diferentes versiones (muy útil con plugins dependientes de plataformas o métodos diferentes de entrada)
- Podemos comprobar etiquetas de detección de plataforma con instrucciones de compilación condicional como `#if`, `#elif`, `#else` ...
- Algunas etiquetas disponibles son: `UNITY_EDITOR`, `UNITY_IPHONE`, `UNITY_ANDROID` etc.
- Una lista completa se puede encontrar en <http://docs.unity3d.com/Documentation/Manual/PlatformDependentCompilation.html>

```
#if UNITY_EDITOR
    Debug.Log("Unity Editor");
#elif UNITY_IPHONE
    Debug.Log("Unity iPhone");
#else
    Debug.Log("Any other platform");
#endif
```



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

La compilación condicional

Jordi Linares Pellicer

