



アーキテクチャ図

Unity Build Pipeline: AWS クラウドでの iOS ゲーム



Unity Build Pipeline: AWS クラウドでの iOS ゲーム: アーキテクチャ図

Copyright © 2026 Amazon Web Services, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved.

Amazon の商標およびトレードドレスは Amazon 以外の製品およびサービスに使用することはできません。また、お客様に誤解を与える可能性がある形式で、または Amazon の信用を損なう形式で使用することもできません。Amazon が所有していないその他のすべての商標は Amazon との提携、関連、支援関係の有無にかかわらず、それら該当する所有者の資産です。

Table of Contents

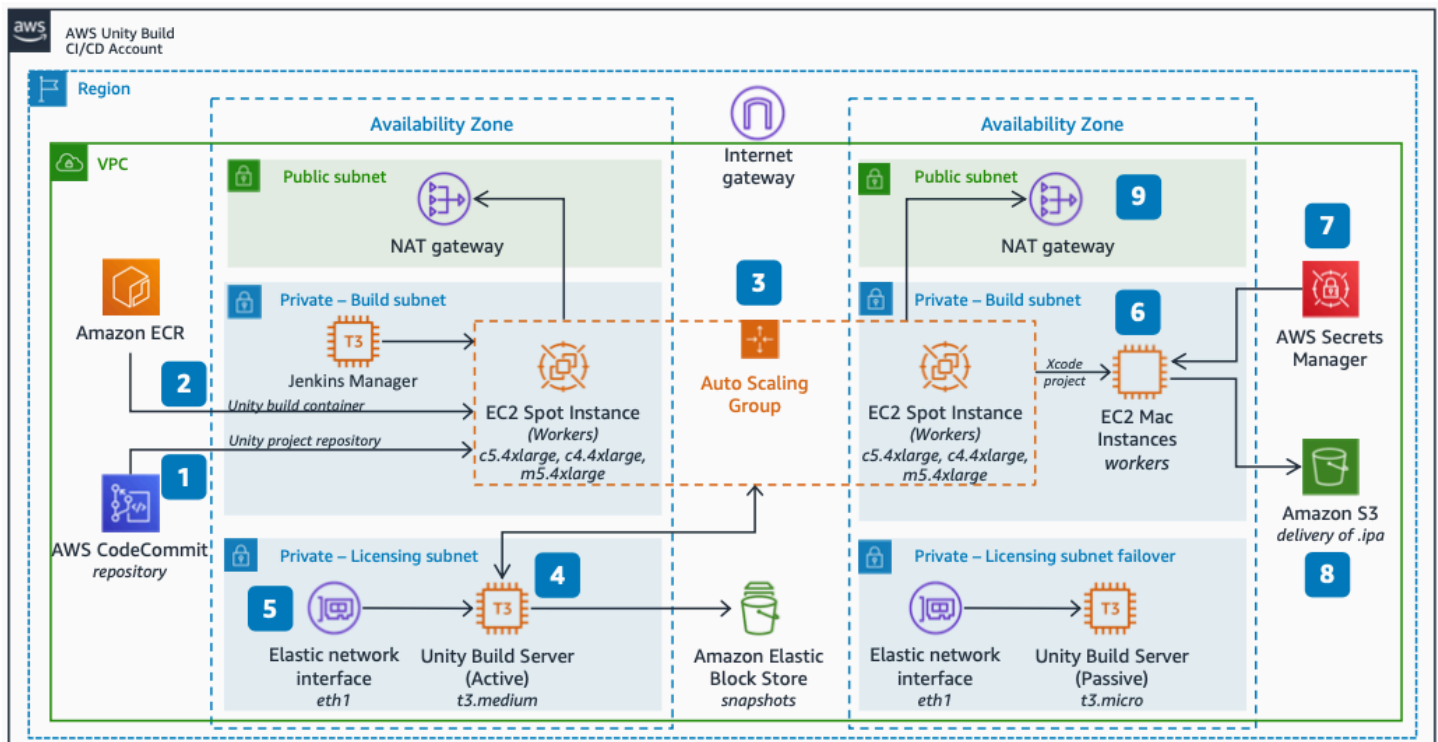
iOS 用 Unity ビルドパイプライン	i
Unity Build Pipeline: AWS クラウドでの iOS ゲーム	1
詳細情報	2
図の履歴	2
.....	iii

Unity Build Pipeline: AWS クラウドでの iOS ゲーム

公開日: 2021 年 11 月 24 日 ([図の履歴](#))

このアーキテクチャは、Amazon EC2 スポットインスタンスと Amazon EC2 Mac インスタンスで 2 ステージパイプライン Jenkins を使用して、を使用して AWS クラウドで iOS 用の Unity ベースのゲームを構築する方法を示しています。

Unity Build Pipeline: AWS クラウドでの iOS ゲーム



1. ソースコードは [AWS CodeCommit](#) リポジトリに保存されます。はビルドの開始時にコード Jenkins を取得します。
2. Unity コンテナイメージは Amazon Elastic Container Registry からプルされ、Jenkins Docker エージェントによってワーカーノードにデプロイされます。
3. 最初のビルドステージは [Amazon EC2](#) スポットインスタンスで実行されます。Unity ソースコードから Xcode プロジェクトを生成します。これらのインスタンスは、スケーラビリティと冗長性のために Auto Scaling グループに配置されます。
4. Unity ビルドサーバーは Auto Scaling グループのワーカーにフローティングライセンスを提供します。

5. Unity ライセンスは、Amazon EC2 インスタンスのイーサネットインターフェイス MAC アドレスにバインドされます。インスタンスが再作成された場合、Elastic Network Interface は MAC アドレスを保持します。
6. 結果のXcodeプロジェクトは、Amazon EC2 Mac インスタンス上のJenkinsワーカーに転送されます。このワーカーはビルドを確定して署名し、.ipa ファイルをエクスポートします。
7. 証明書、プライベートキー、プロビジョニングプロファイルは AWS Secrets Manager に保存されます。Mac はビルド中に動的にプルします。
8. .ipa アーカイブファイルはアーJenkinsティファクトとしてエクスポートされ、[Amazon S3](#) バケットに保存されます。

詳細情報

詳細については、「」を参照してください。

- [AWS アーキテクチャアイコン](#)
- [AWS アーキテクチャセンター](#)
- [AWS Well-Architected](#)
- [AWS Game Tech 製品ページ](#)

図の履歴

このリファレンスアーキテクチャ図の更新について通知を受け取るには、RSS フィードをサブスクライブします。

変更	説明	日付
初版発行	リファレンスアーキテクチャ図が最初に公開されました。	2021 年 11 月 24 日

Note

RSS 更新をサブスクライブするには、使用しているブラウザで RSS プラグインが有効になっている必要があります。

翻訳は機械翻訳により提供されています。提供された翻訳内容と英語版の間で齟齬、不一致または矛盾がある場合、英語版が優先します。