ランチャー画面

どれやる？

・Radially

・RadiallyExperiment

・RadiallyExperiment2

・Circle

・CircleExperiment

・CircleExperiment2

・50KanaInterface

設定どうする？

・Variables系の設定一覧　（色も。ただし**後回し**）

・VIVEコントローラとLeapmotionとQuestハンドトラッキングどれやる？（enumでとりあえず選択させる->設定画面で設定させる）（**超喫緊**）

・設定画面はHMDとは別視点にすることで、画面内のCanvasのクリックなどでの設定変更を可能にする（**喫緊**）（同時に、HMD側にもタッチで操作可能な設定画面を出せるとベスト。これには変数の同期などが必要になるため、**後回し**）

・チュートリアルを見るか確認（**後回し**）

既存の変更点

・シーン名切り分けから変数切り分けにする（**喫緊**）

・ログ排出なども変数による参照でファイル名を変更させる（**そこそこ喫緊**）

・クエストハンドトラッキング、Viveコントローラ対応（**超喫緊**）

・シーン分けを廃止（今のまま個別のシーンファイルは使えるようにする。）。ランチ時にenum変数を利用して出現させるものや消すものを設定する（**後回し**）

使用可能プラットフォームを列挙型enumで

・NonVR-マウス

・NonVR-LeapMotion

・VIVE-コントローラ

・VIVE-LeapMotion

・Oculus Rift-コントローラ

・Oculus Rift-LeapMotion

・Oculus Quest-コントローラ

・Oculus Quest-ハンドトラッキング

使用可能シーンを列挙型enumで

・Radially

・RadiallyExperiment

・RadiallyExperiment2

・Circle

・CircleExperiment

・CircleExperiment2

・50KanaInterface