

## TP4 Déploiement du jeu sur oculus Quest 2

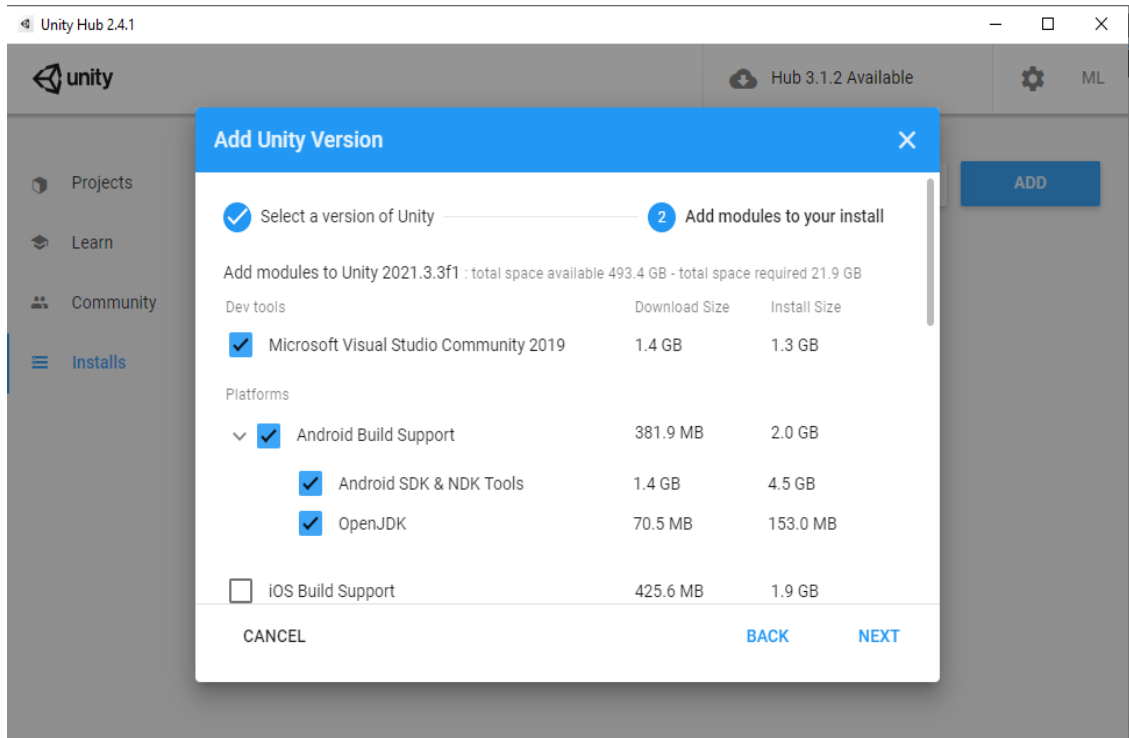
**L'objectif du TP est de déployer la scène virtuelle sur le casque VR Oculus Quest2.**

Vous pouvez télécharger Unity et Unity hub via les liens suivant : <https://unity.com/fr/download>  
choisissez une version récente pour vous assurer vous d'avoir le Plugin pour Android.

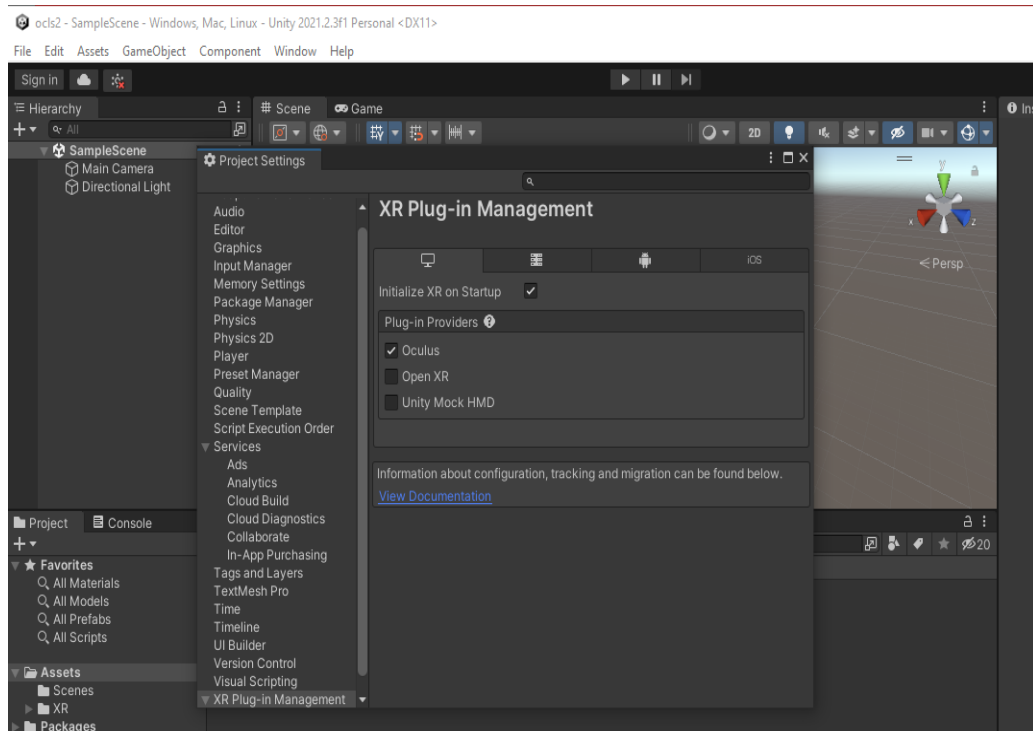
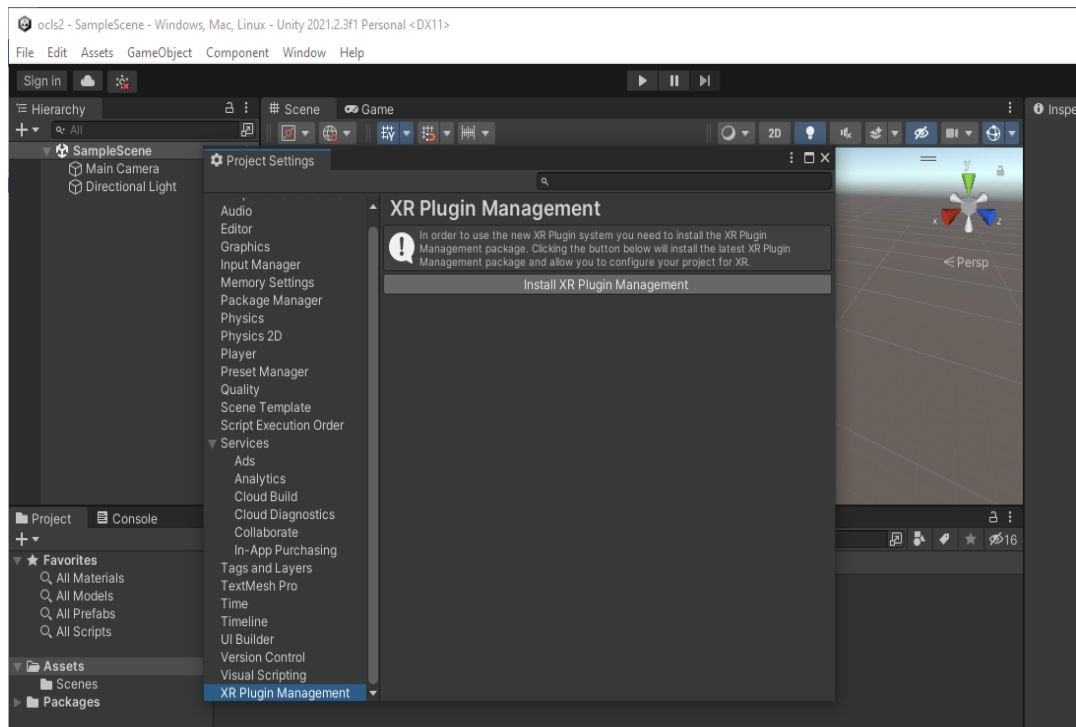
Télécharger les Assets via l'Asset Store <https://assetstore.unity.com/>

### Exercice 1 : Configurez votre application pour déploiement sur oculus

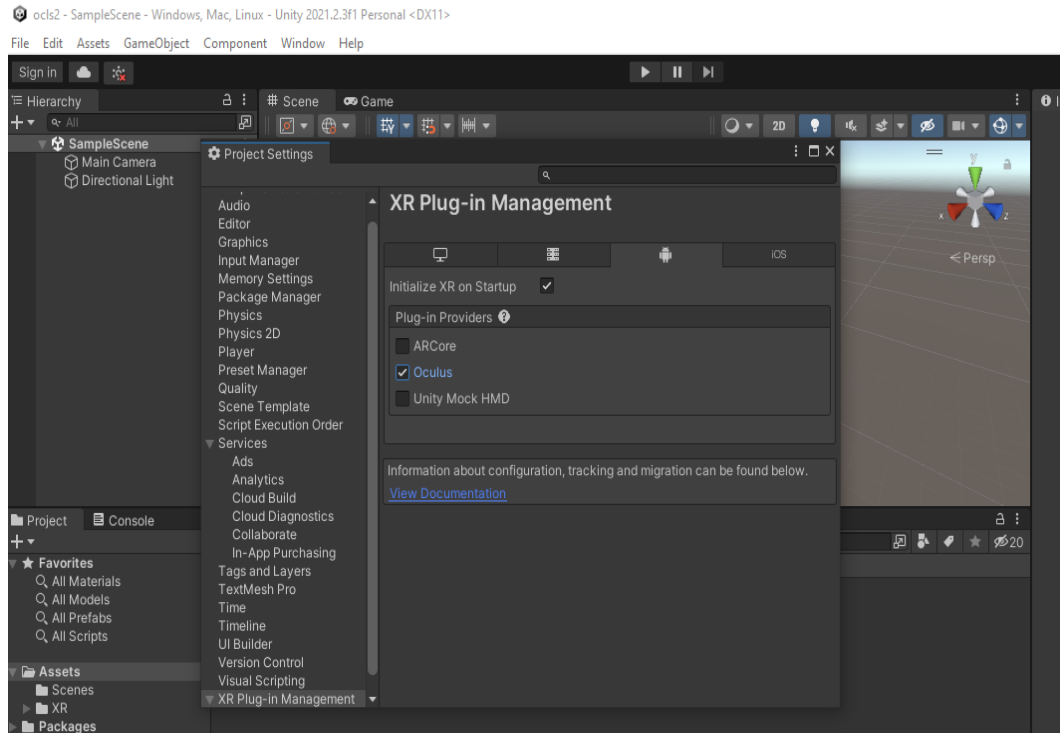
1. Assurez d'installer la version de Unity qui inclus les modules Android SDK,JDK, NDK



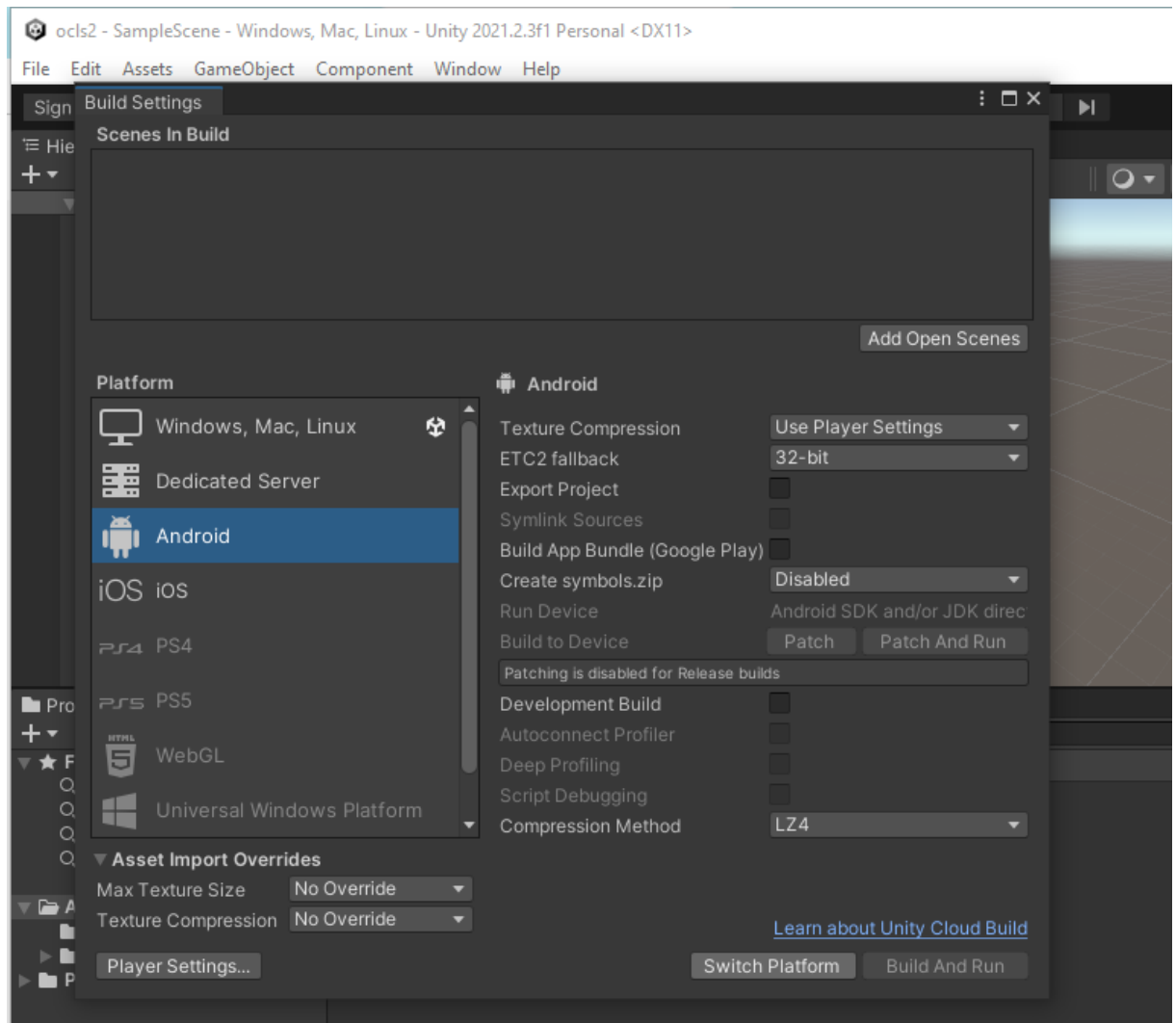
2. Démarrez un nouveau projet en sélectionnant 3D comme modèle de projet.
3. Ajouter le plugin XR a partir du **menu Edit-> projet Settings ->cochez Oculus**



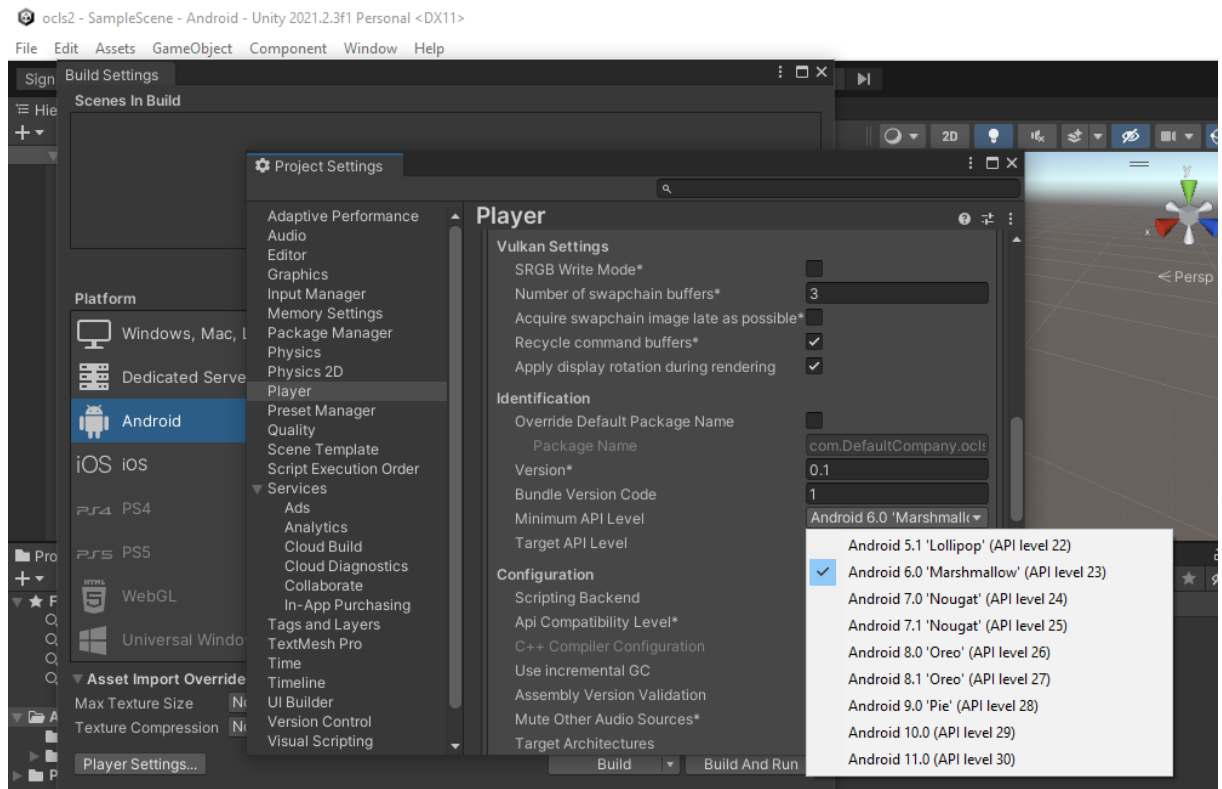
Sur l'onglet **Android** ->cochez oculus



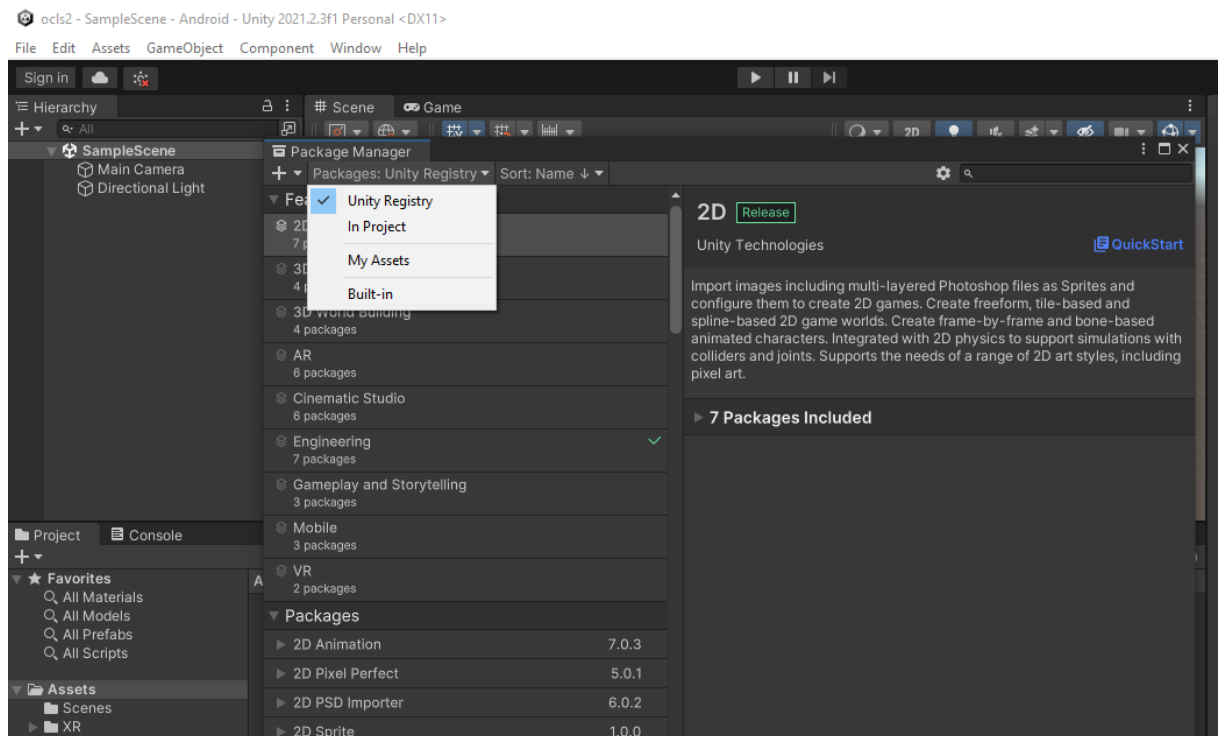
**File->Build settings->Android->Switch Plateform**

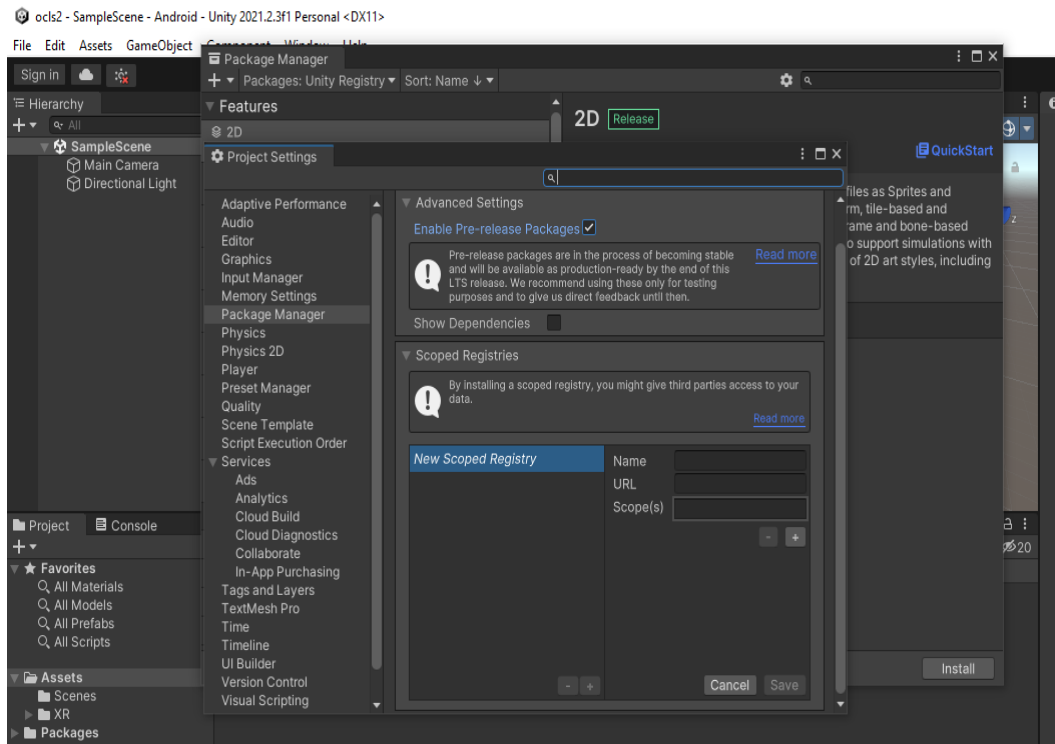


Assurez-vous d'avoir la bonne version Android pour le Player **Player->API Compatibilité**

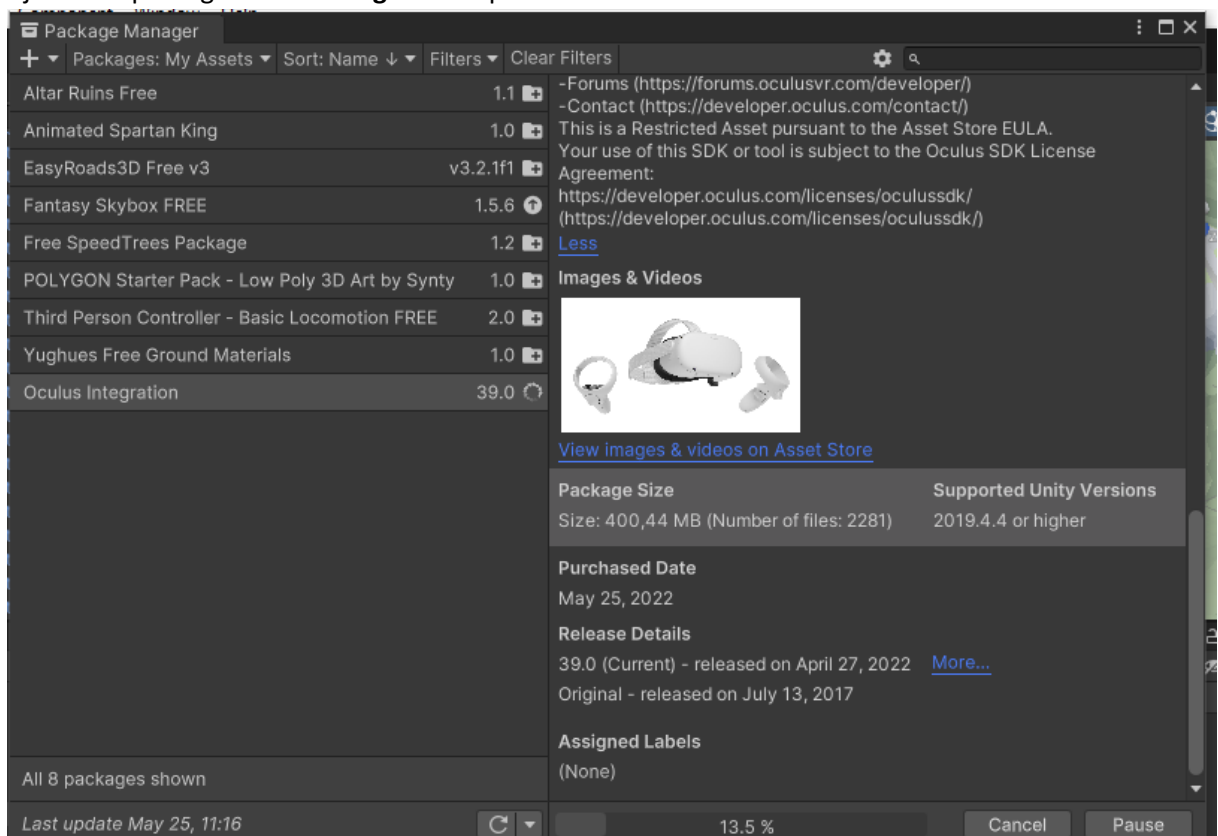


#### 4. Window ->Package Manager-> Unity Registry ->Advanced project settings->Enable Prerelease packages





5. Ajouter le package **Oculus Integration** à partir de l'asset store.



6. Ouvrez la scène démo.  
7. Connectez votre casque oculus à votre PC et assurez-vous que c'est visible sur Unity.  
8. Cliquez sur **Build** pour construire votre **application.apk**