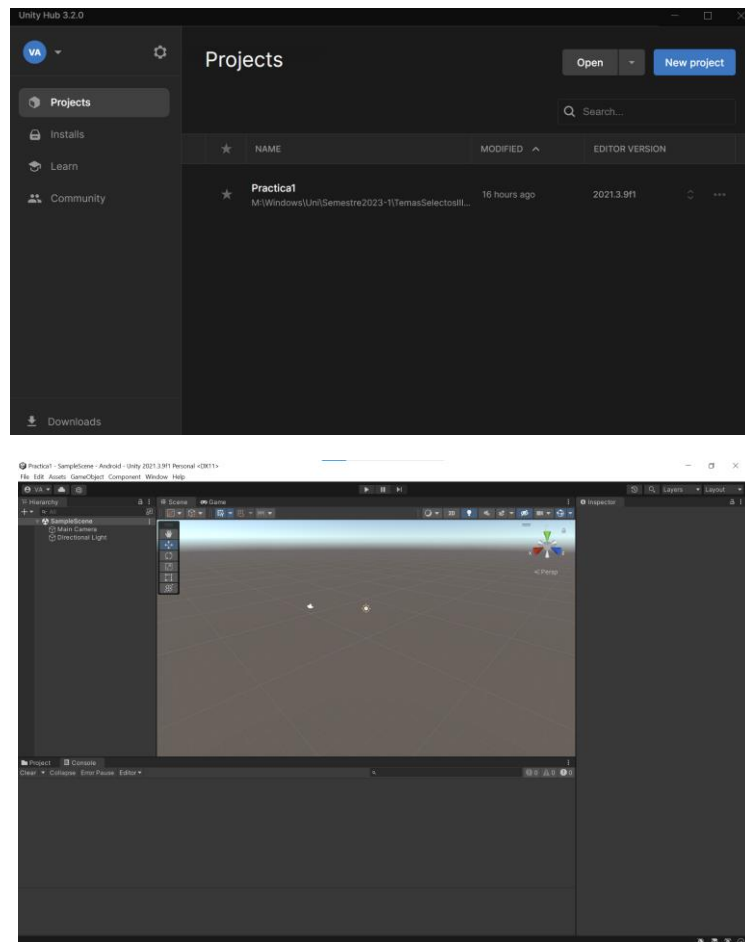


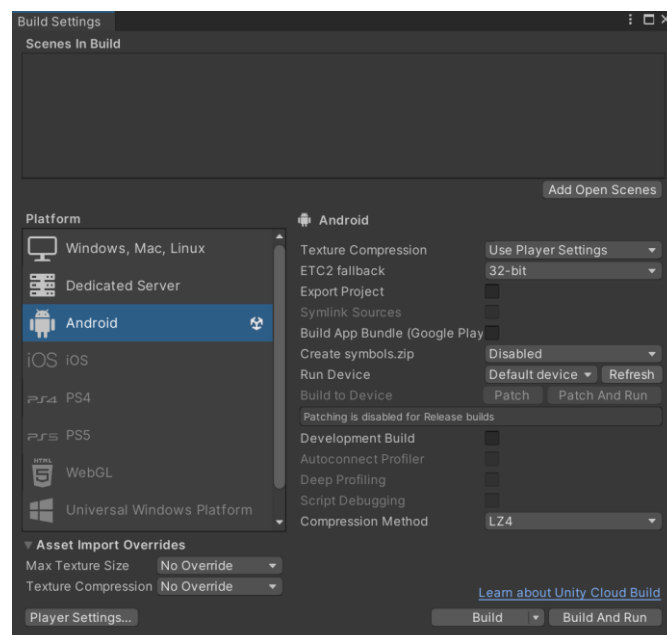
Configuración de Unity

Abrir Unity Hub y crear un nuevo proyecto.



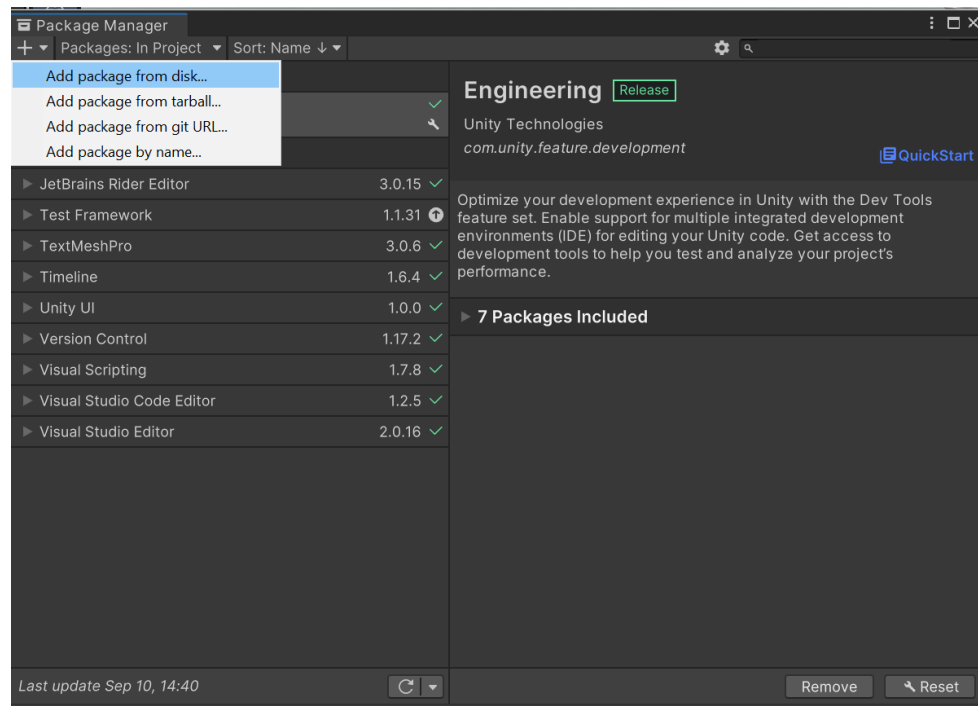
Elegir la plataforma a ocupar

File > Build Settings > Elegir Plataforma > Switch

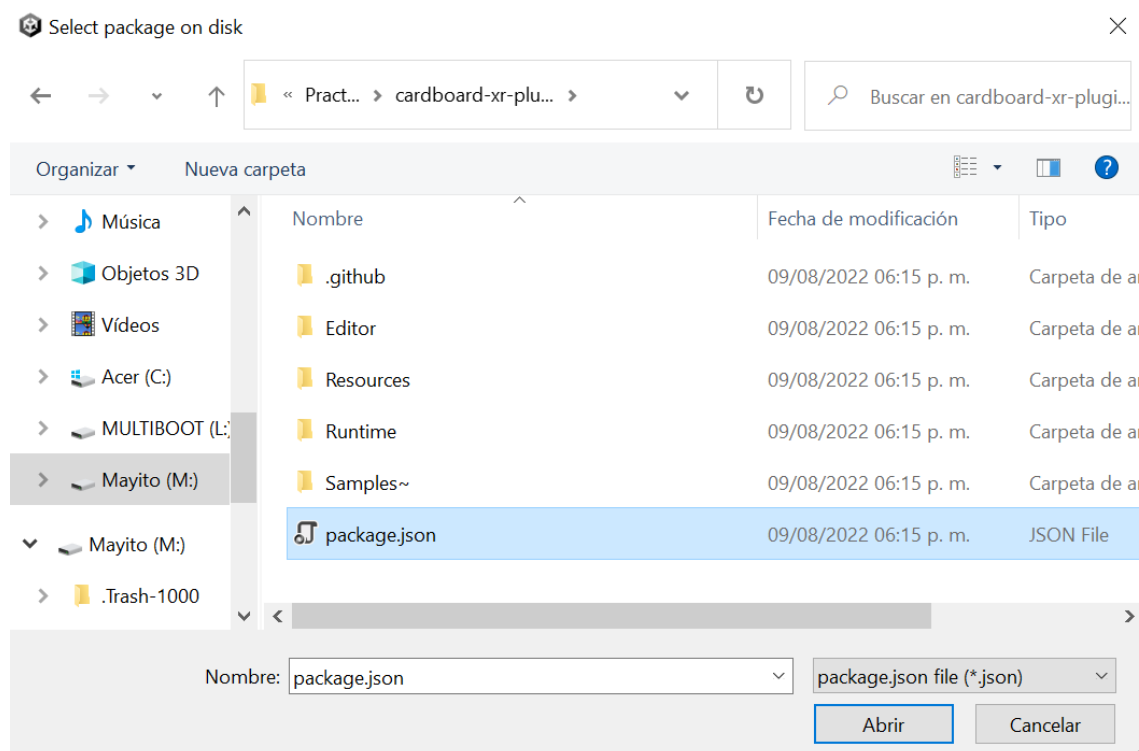


Agregamos el Plugin de Google Cardboard que descargamos.

Windows > Package Manager

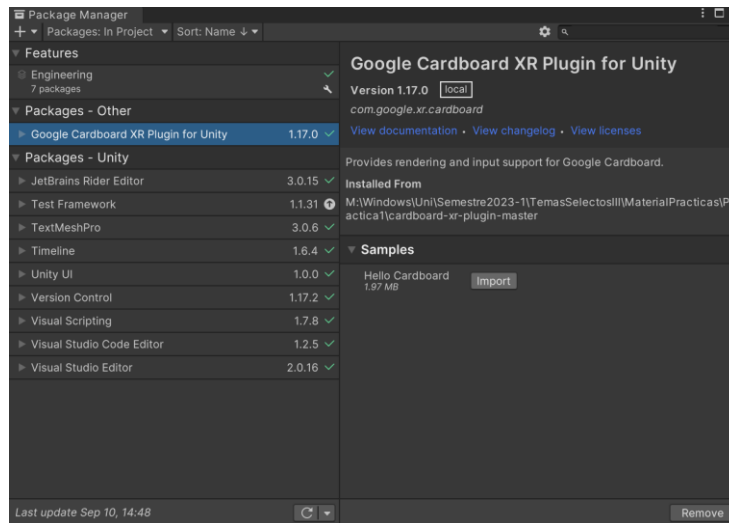


Seleccionar el archivo JSON de la escena de Google Cardboard



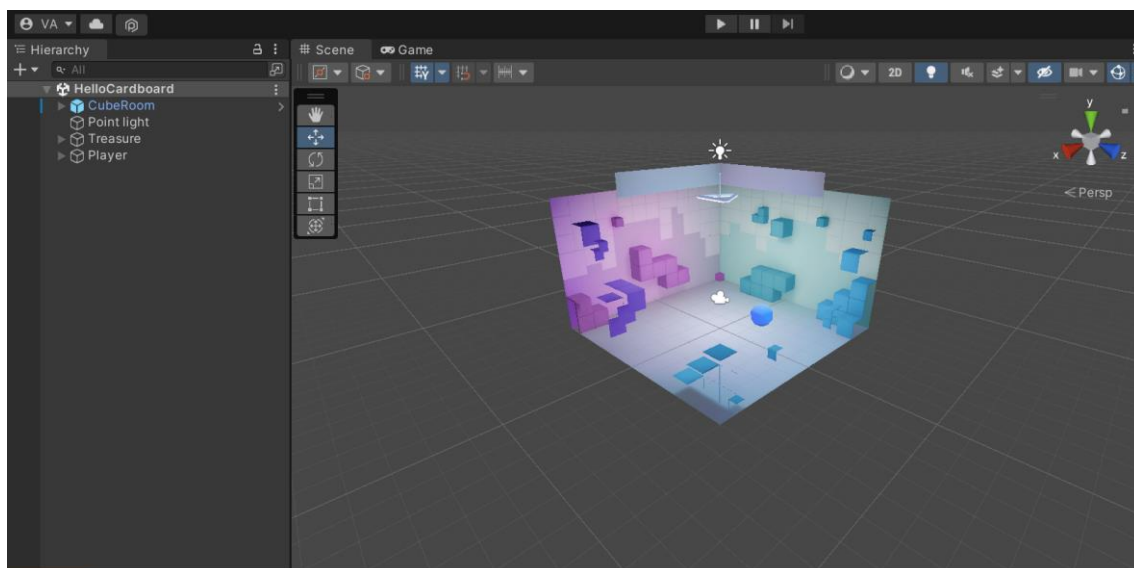
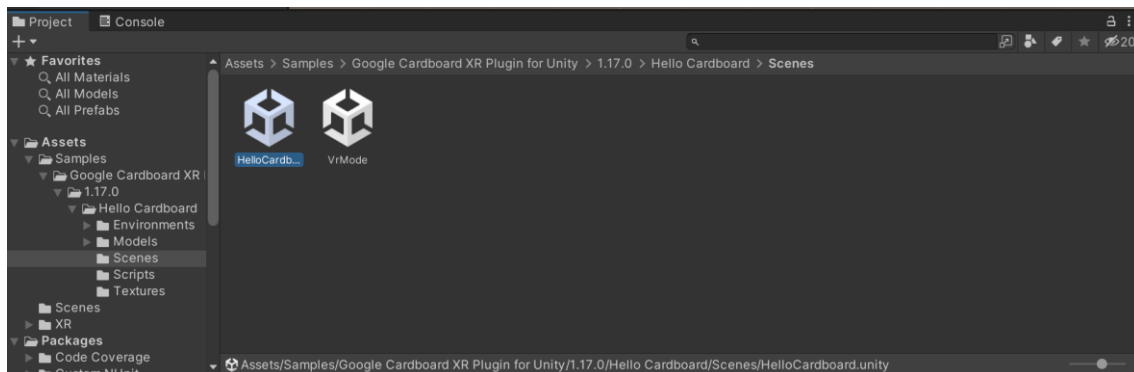
A continuación, para probar la configuración vamos a agregar una escena de ejemplo que tiene el plugin.

Seleccionamos el Plugin para en la sección de Samples darle Import.



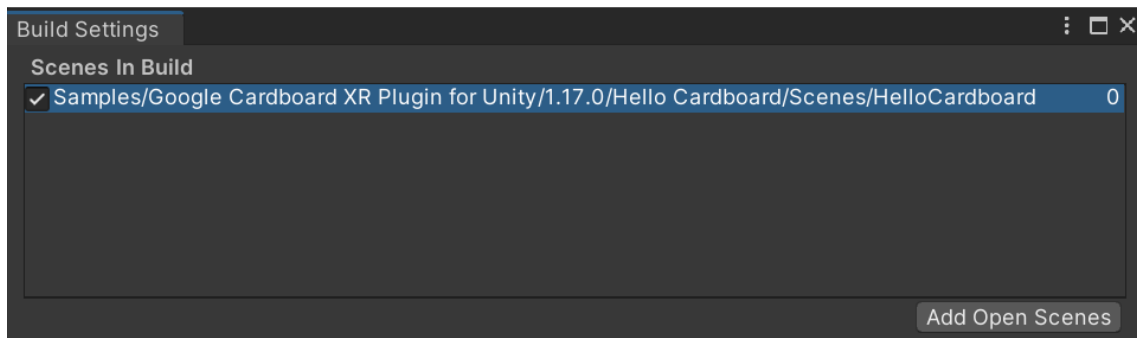
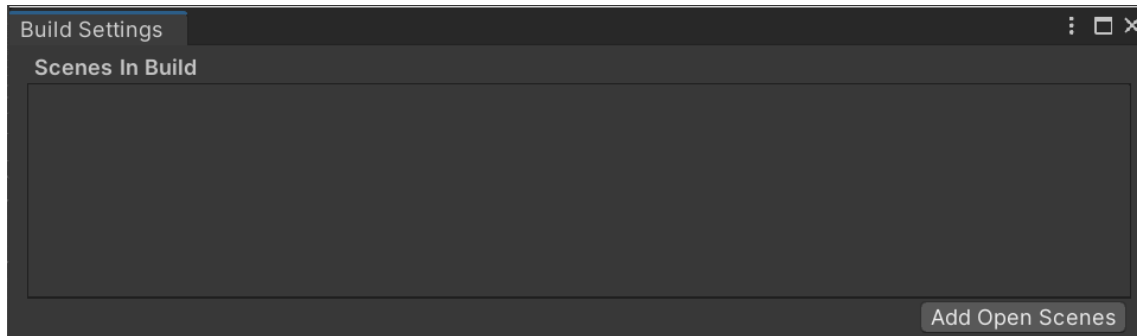
En la sección de Assets de Project vamos a seleccionar nuestra escena ejemplo.

Assets > Samples > Google Cardboard XR Plugin for Unity > 1.17.0 > Hello Cardboard > Scenes



Para agregar la escena al proyecto nos vamos a

File > Build Setting > Add Open Scenes



Ahora configuramos nuestro proyecto.

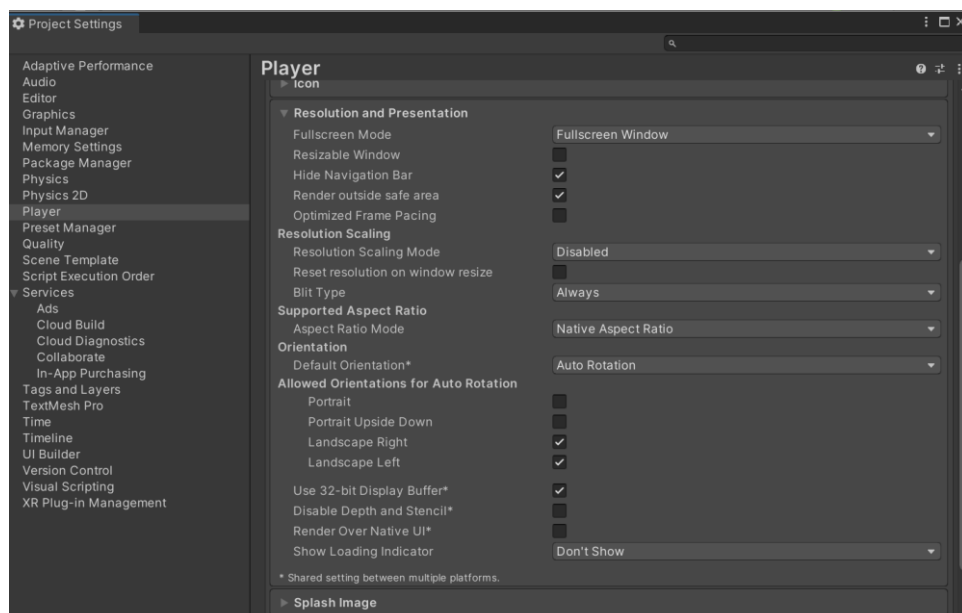
Sección Player

Edit > Project Settings > Player

Sección Resolution and Presentation

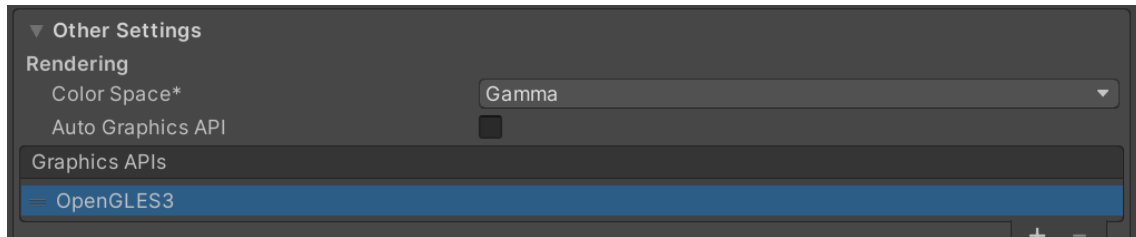
Deseleccionamos la opción Optimized Frame Pacing

Elegimos la orientación del dispositivo (Si se elige autorotation se deben deseleccionar las opciones verticales para que se visualice bien nuestra app).



Sección Other Settings

Deseleccionamos la opción de Auto Graphics API y eliminamos la opción de Vulkan de la lista o dejamos hasta arriba la opción de OpenGL ES3.



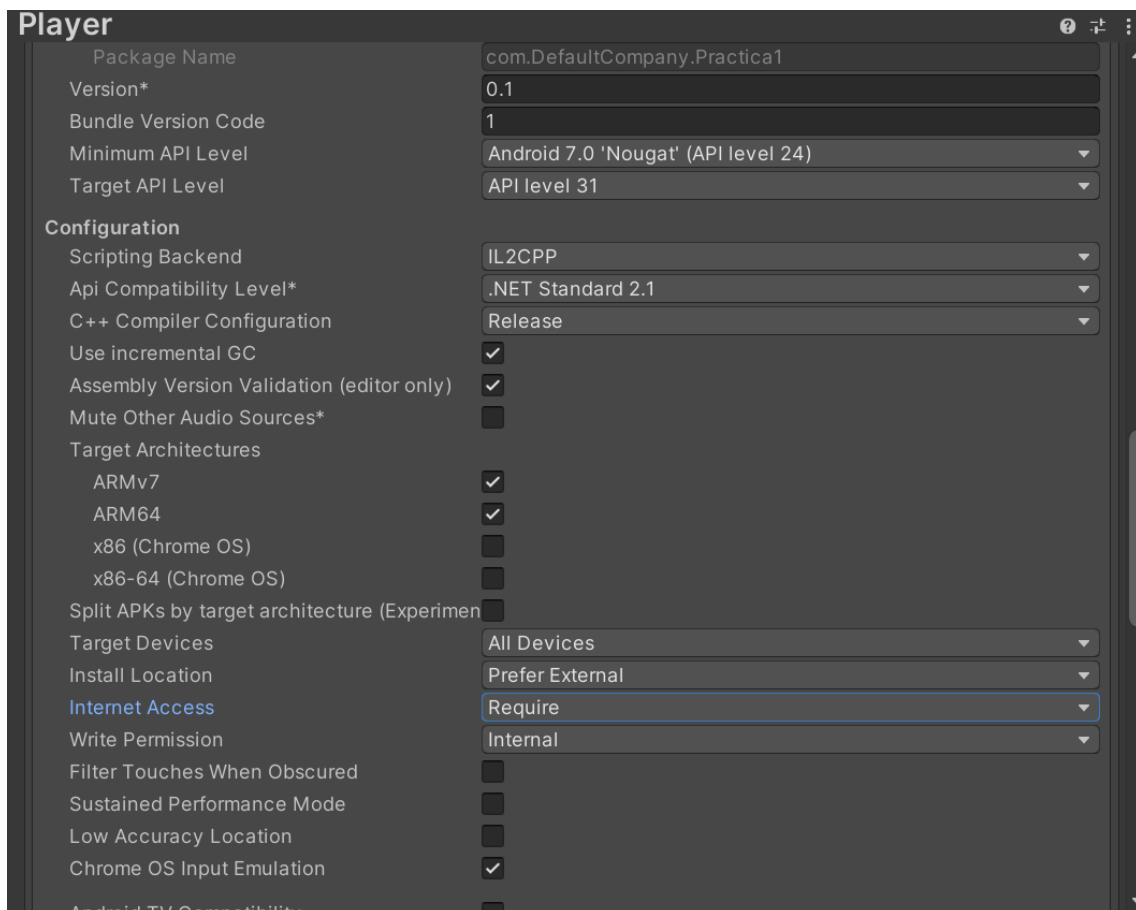
Seleccionamos Android 7 (API level 24) en Minimum API Level

En Target API Level seleccionamos API Level 31

Cambiamos Scripting Backend a IL2CPP

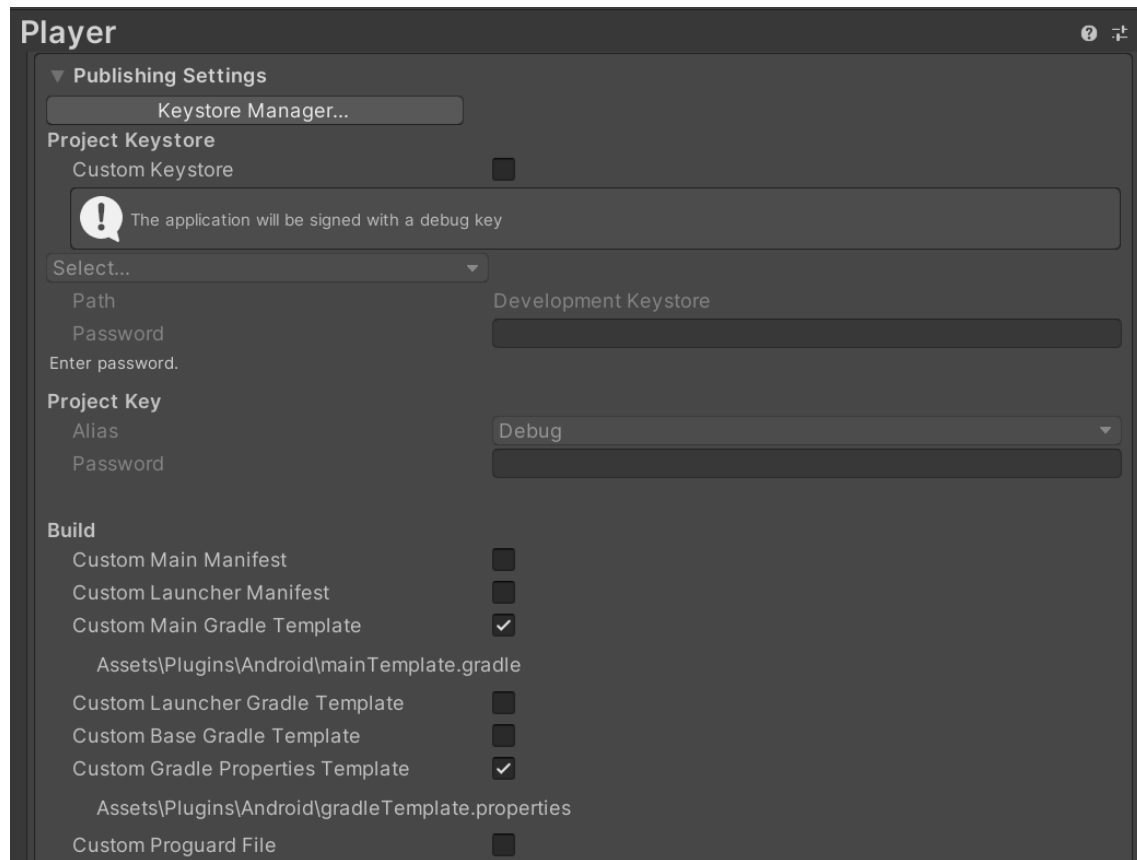
Seleccionamos ARM64

Cambiamos Internet Acces a Require



Sección Publishing Settings

Seleccionamos las opciones Custom Main Gradle Template y Custom Gradle Properties Template



Ahora tendremos que agregar las siguientes líneas de código en los archivos

Archivo Assets/Plugins/Android/mainTemplate.gradle

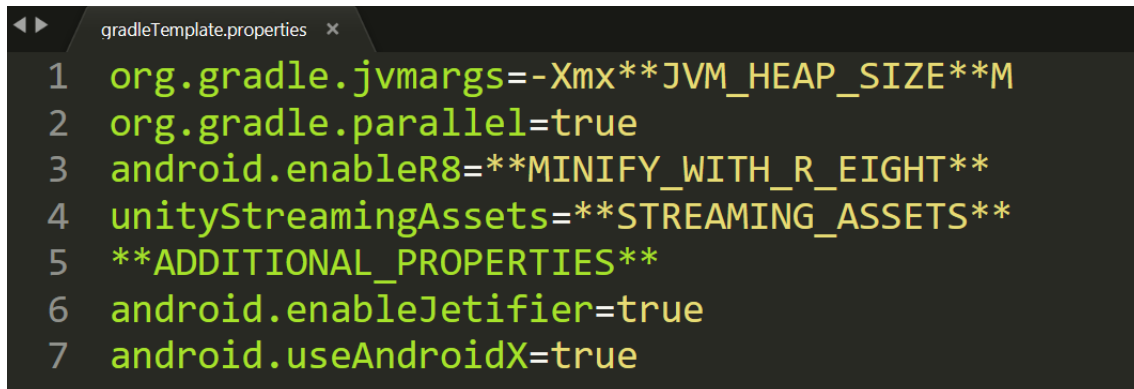
Sección de Dependencies

```
implementation 'androidx.appcompat:appcompat:1.4.2'  
implementation 'com.google.android.gms:play-services-vision:20.1.3'  
implementation 'com.google.android.material:material:1.6.1'  
implementation 'com.google.protobuf:protobuf-javalite:3.19.4'
```

```
1  apply plugin: 'com.android.library'  
2  **APPLY_PLUGINS**  
3  
4  dependencies {  
5      implementation fileTree(dir: 'libs', include: ['*.jar'])  
6      implementation 'androidx.appcompat:appcompat:1.4.2'  
7      implementation 'com.google.android.gms:play-services-vision:20.1.3'  
8      implementation 'com.google.android.material:material:1.6.1'  
9      implementation 'com.google.protobuf:protobuf-javalite:3.19.4'  
10     **DEPS**  
11  
12     android {  
13         compileSdkVersion **APIVERSION**  
14         buildToolsVersion '**BUILDTOOLS**'  
15  
16         compileOptions {  
17             sourceCompatibility JavaVersion.VERSION_1_8  
18             targetCompatibility JavaVersion.VERSION_1_8  
19         }  
20     }
```

Archivo Assets/Plugins/Android/gradleTemplate.properties

```
android.enableJetifier=true  
android.useAndroidX=true
```

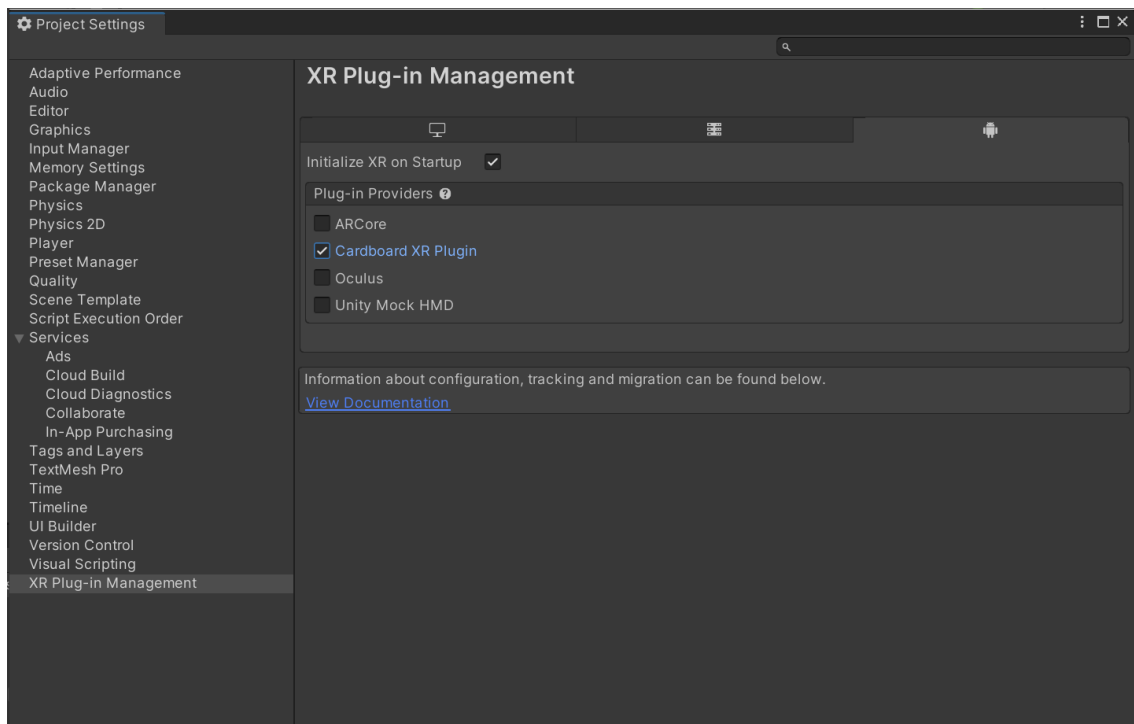


```
1 org.gradle.jvmargs=-Xmx**JVM_HEAP_SIZE**M  
2 org.gradle.parallel=true  
3 android.enableR8=**MINIFY_WITH_R_EIGHT**  
4 unityStreamingAssets=**STREAMING_ASSETS**  
5 **ADDITIONAL_PROPERTIES**  
6 android.enableJetifier=true  
7 android.useAndroidX=true
```

Inicializamos el Plugin

Edit > Project Settings > XR Plug-in Management

Seleccionamos la opción Cardboard XR Plugin



Finalmente vamos a compilar y correr nuestro proyecto

Conectamos nuestro celular a la computadora:

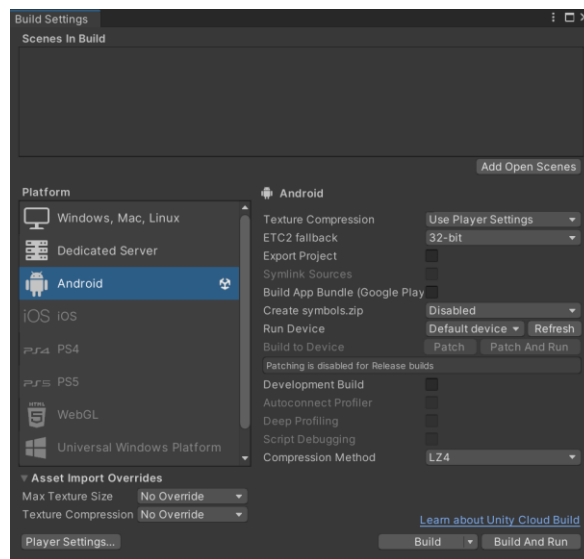
- Debe tener el modo desarrollador activado.
- Debe tener activado el USB Debugging
- Debe estar habilitado la instalación de apps desconocidas (Esto último es para que se instale directamente y no se tenga que copiar el apk al dispositivo de forma manual).

Una vez conectado el celular nos vamos a

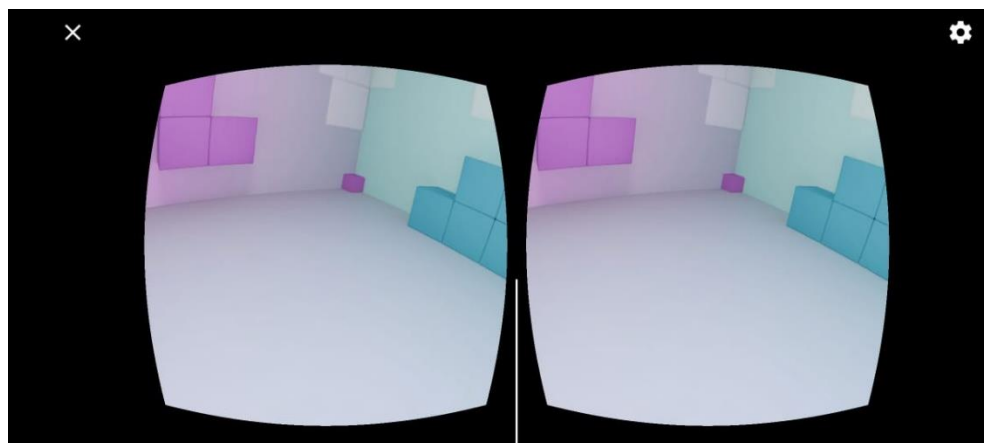
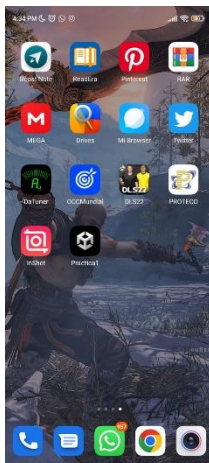
File > Build Settings

Ahí nos vamos a Run Device, le damos a Refresh y seleccionamos nuestro dispositivo.

Finalmente le damos a Build and Run, con eso comenzara la compilación y luego la instalación en nuestro dispositivo.



Una vez terminado la aplicación esta lista para usarse.



Documentación de Google Cardboard:

<https://developers.google.com/cardboard/develop/unity/quickstart>