

Tarea#1  
Alexander

Guerrero Prado Issac

Fecha de entrega 05/09/2023

315569131

## Práctica 1

1. Importar complemento Google Cardboard XR (se selecciona el archivo package)
2. En el paquete importado se selecciona Importar al proyecto

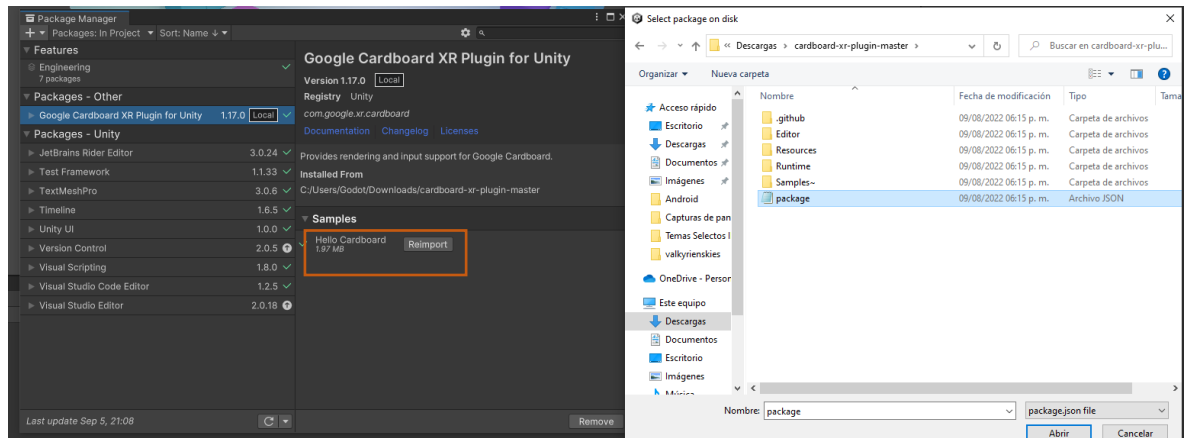


Figura 1. Pasos 1 y 2.

3. Se abre la escena HelloCardboard de muestra guardado en la carpeta Samples
4. En build settings se selecciona la opción de usar Android como plataforma.
5. Dar click en Add Open Scenes para que la escena de muestra se genere en el build final.
6. En Configuración del Proyecto / Player / Resolución y presentación se define una Orientación predeterminada ya sea izquierda o derecha.

7. Se inhabilita Ritmo de fotogramas optimizado.

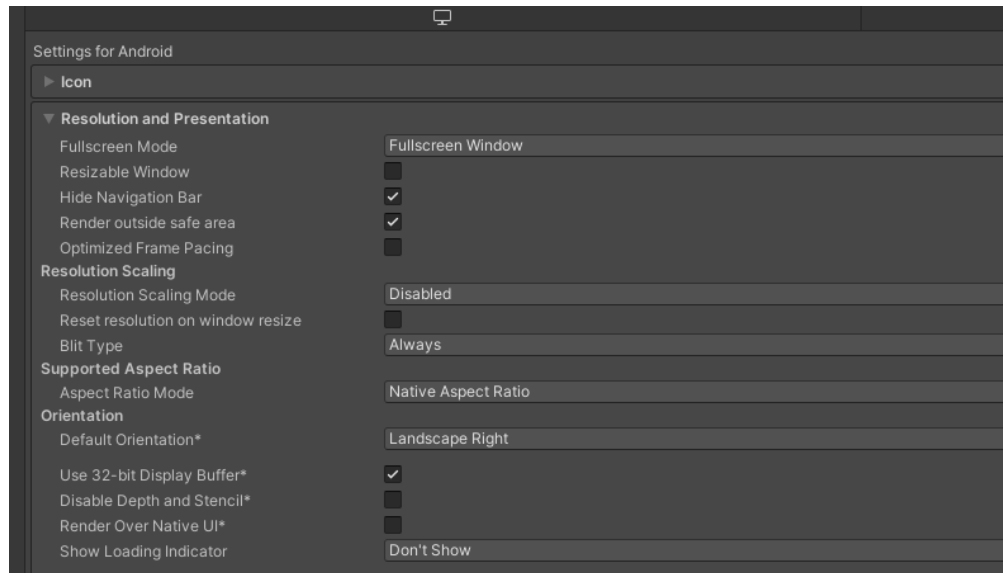


Figura 2. Pasos 6 y 7

8. Deshabilitar el Auto Graphics Api y poner en primer lugar de API a OpenGL ES3
9. En minimum API level seleccionar API LEVEL 24
10. En target API LEVEL seleccionar API LEVEL 31
11. Seleccionar IL2CPP en Scripting Backend.
12. Seleccionar arquitecturas ARMv7 y ARM64 en Arquitecturas de destino.
13. Seleccionar Require en Acceso a internet.

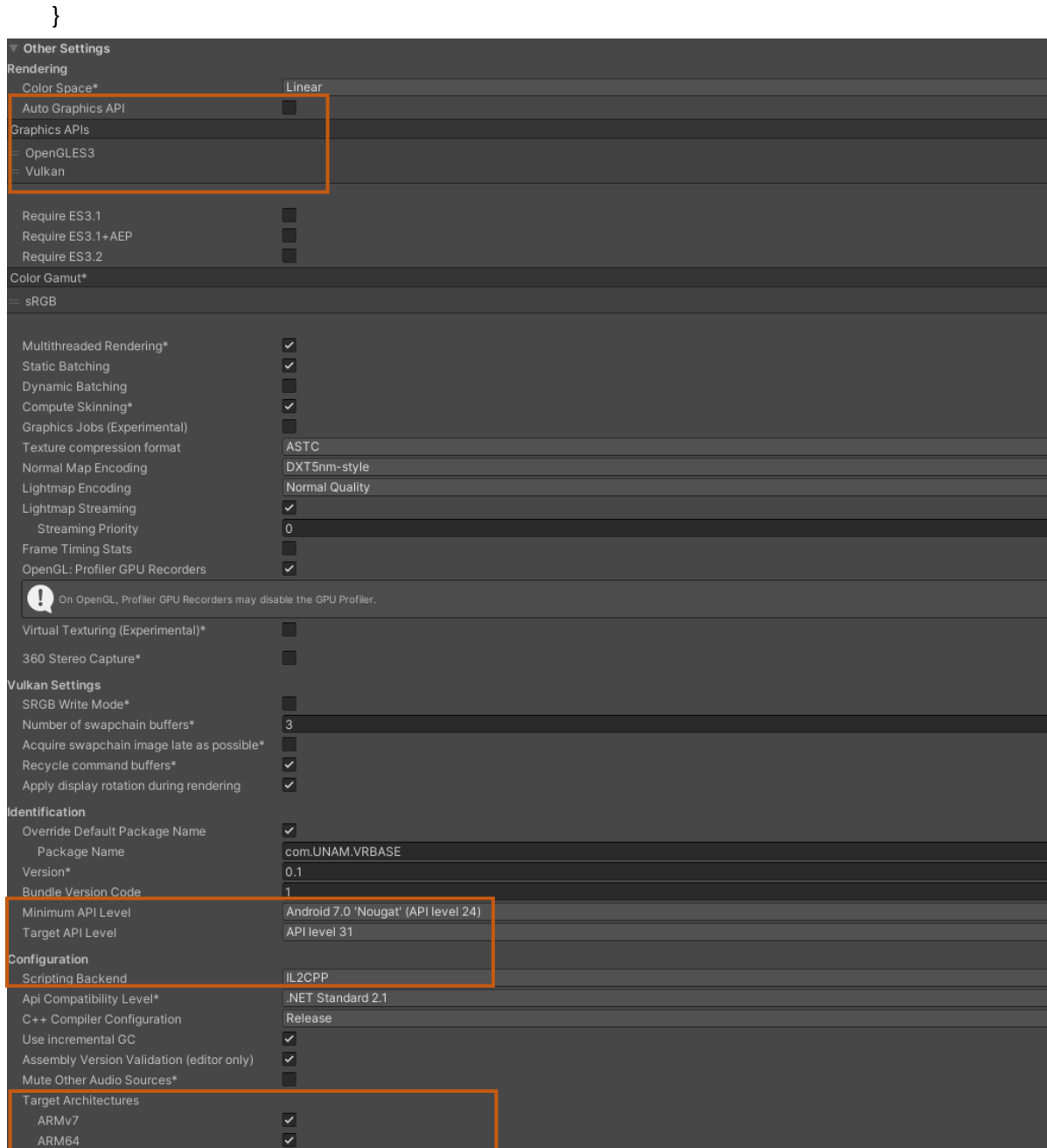


Figura 3. Pasos 8 – 13

14. En la sección compilar seleccionar Custom Main Gradle Template y Custom Gradle Properties Template.
15. Al archivo ubicado en Assets/Plugins/Android/mainTemplate.gradle modificarlo con el bloc de notas agregando las siguientes líneas en la sección de dependencias:

```
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'
```

16. Al archivo ubicado en Assets/Plugins/Android/gradleTemplate.properties agregar al final las siguientes líneas:

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

17. Para generar apk en build settings se da click al botón de build.