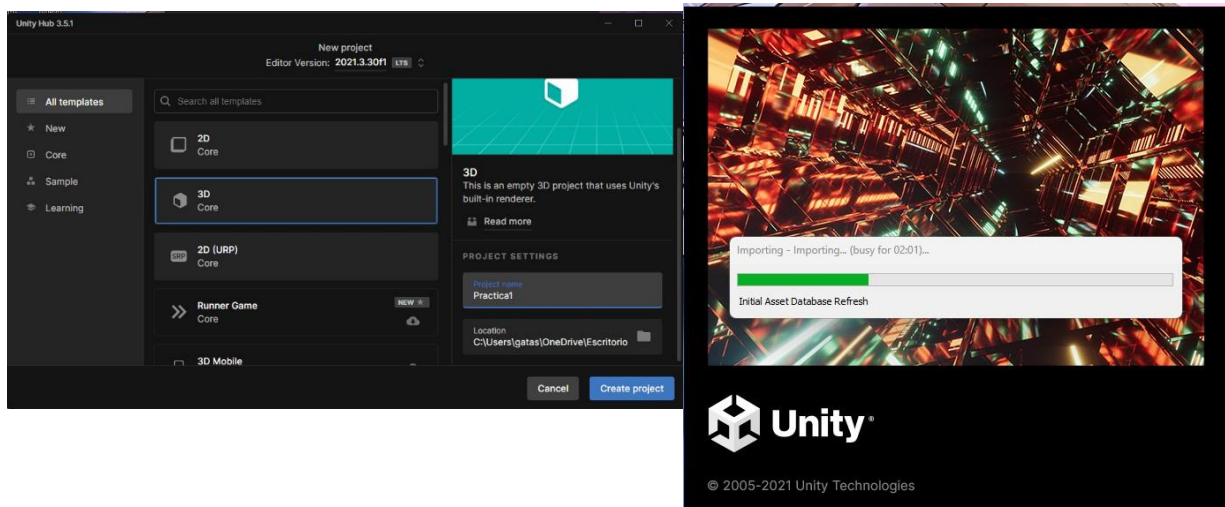


## Manual de Configuración del Ambiente

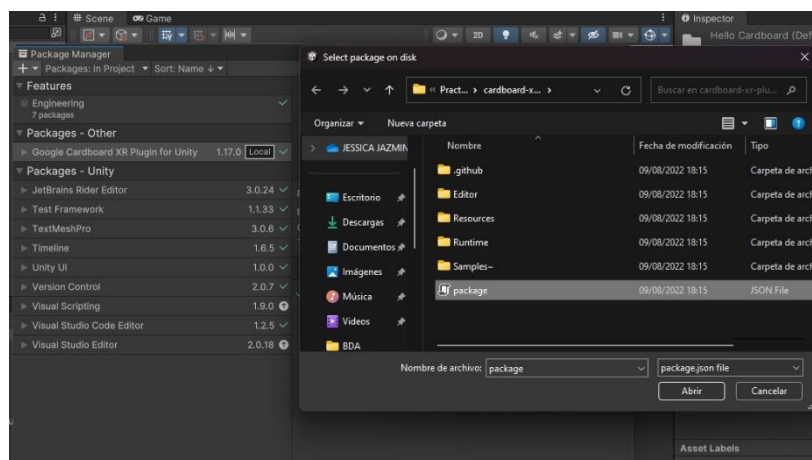
### Importar SDK y creación de un nuevo proyecto

Siguiendo estos pasos en la importación del SDK de Unity y la creación de un proyecto nuevo.

1. Abrir Unity y crear un proyecto **3D** nuevo.

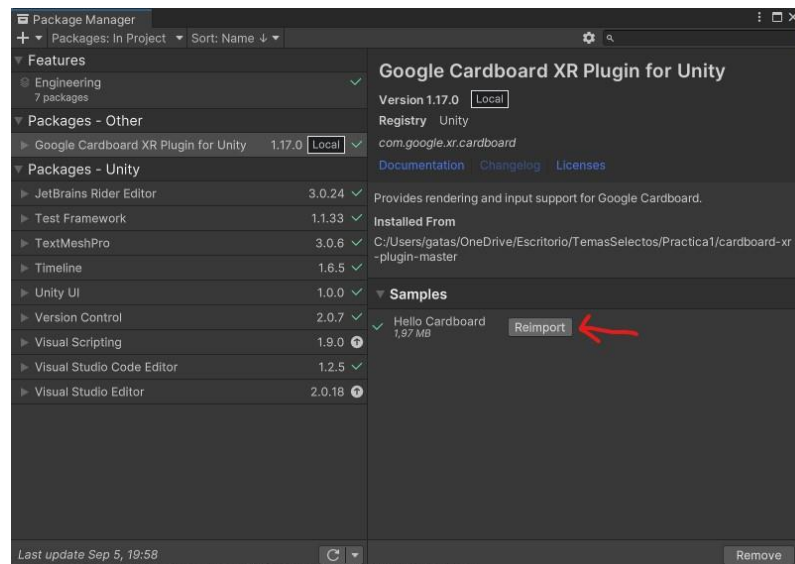


2. En Unity, ir a **Window > Package Manager** en los menús superiores.
3. Hacer clic en + y seleccionar **Add package from disk**. **Agregar el paquete descargado.**



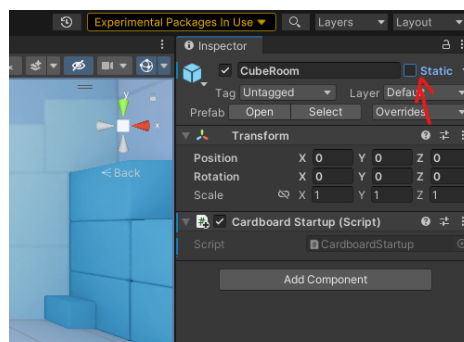
4. Navegar hasta el paquete del **complemento Google Cardboard XR para Unity**. En la sección **Muestras**, elegir **Importar al proyecto**.

Los elementos de muestra se deben cargar en Assets/Samples/Google Cardboard/<version>/Hello Cardboard



### Configurar la escena HelloCardBoard

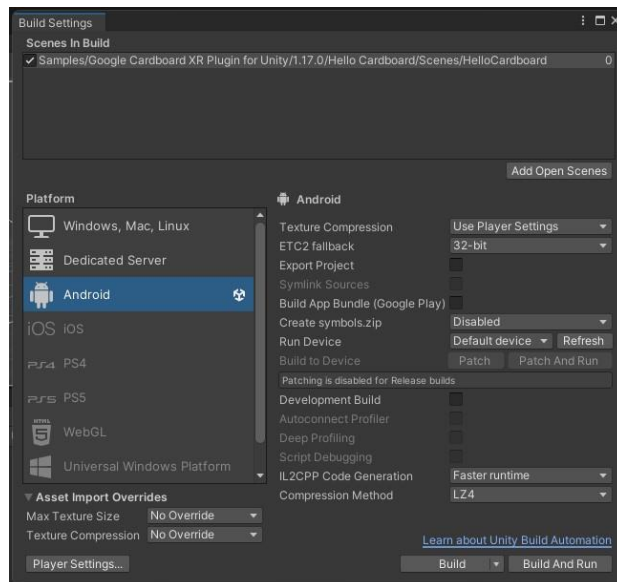
1. Navegar a Assets/Samples/Google Cardboard/<version>/Hello Cardboard/Scenes, seleccionar **Agregar escenas abiertas** y elige **HelloCardboard** para abrir la escena de muestra.
2. Hacer clic en el objeto GameObject **Treasure** para abrir la ventana del Inspector. Establecer la capa como interactiva si aparece una ventana emergente hacer clic en "Sí, cambiar los elementos secundarios".
3. Hacer clic en **Player > Camera > CardboardReticlePointer** GameObject para abrir la ventana del Inspector. En la secuencia de comandos "Puntero de retículo de Cardboard", seleccionar "Interactivo" como la **Máscara de capa de interacción de retículo**.



## Configuración del proyecto de Android

Ir a **File > Build Settings**.

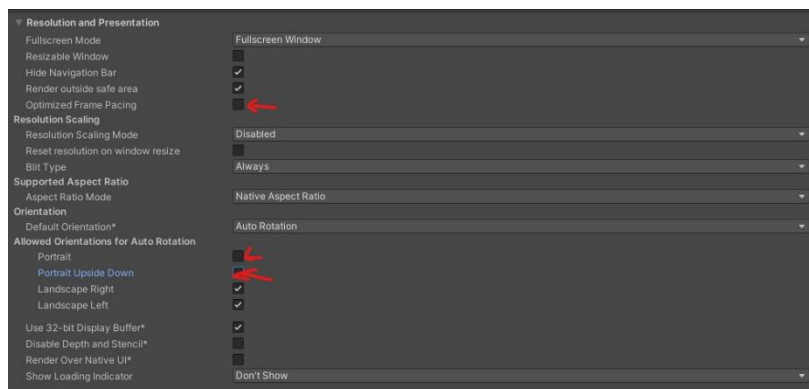
1. Seleccionar **Android** y elegir **Switch Platform**.
2. Seleccionar **Add Open Scenes** y elegir **HelloCardboard**.



## Configuración Player

Dirigirnos a **Configuración del proyecto > Reproductor > Resolución y presentación**.

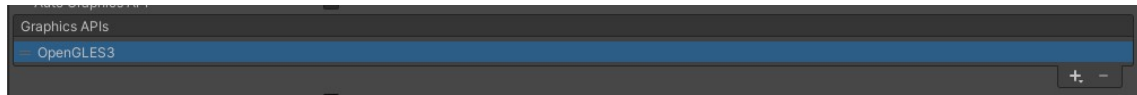
1. Configurar la **Orientación predeterminada** en **Horizontal izquierda** o en **Horizontal derecha**.
2. Inhabilitar **Ritmo de fotogramas optimizado**.



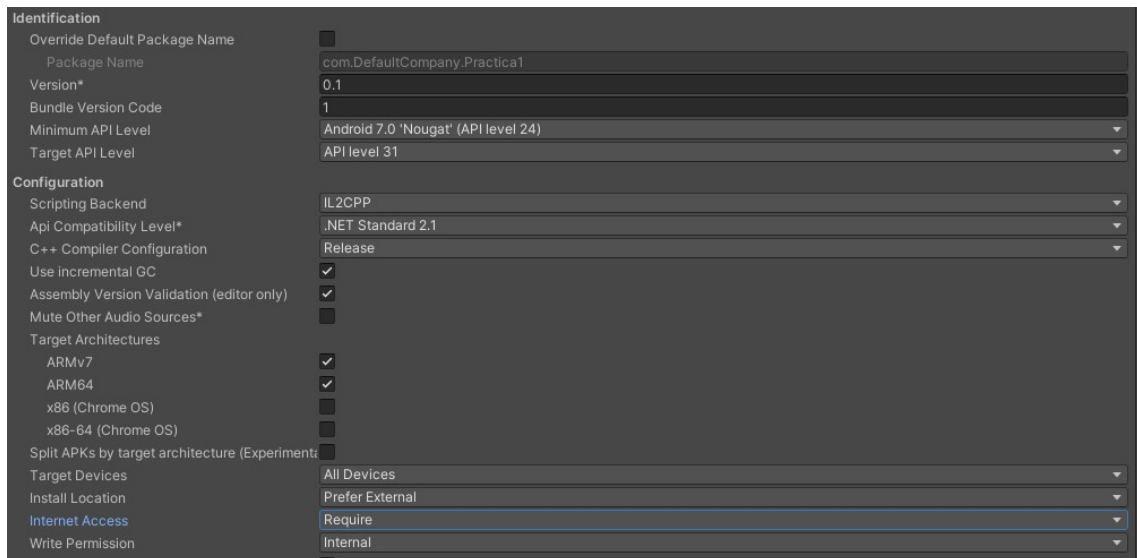
## Otras configuraciones

Ir a **Configuración del proyecto > Reproductor > Otras opciones de configuración.**

1. Elegir OpenGL ES2 o OpenGL ES3. Deshabilitar Vulkan, o cualquier combinación de ellos en las **API de gráficos**.



2. Seleccionar Android 7.0 'Nougat' (API level 24) o un nivel superior en **Minimum API Level**.
3. Seleccionar API level 31 o un nivel superior en **Nivel de API de destino**.
4. Seleccionar IL2CPP en **Scripting Backend**.
5. Seleccionar las arquitecturas deseadas. Para ello, elige ARMv7, ARM64 o ambas en **Arquitecturas de destino**.
6. Seleccionar Require en **Acceso a Internet**.



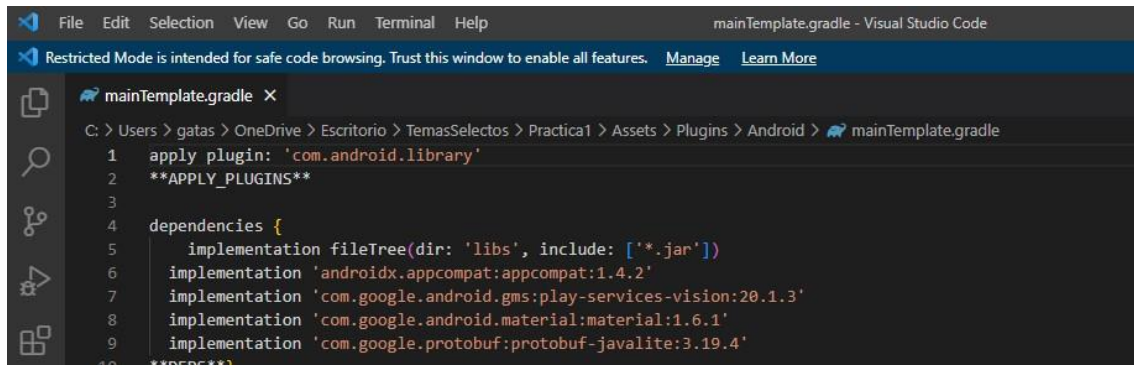
## Configuración de publicación

Ir a **Configuración del proyecto > Reproductor > Configuración de publicación.**

1. En la sección **Compilar**, seleccionar Custom Main Gradle Template y Custom Gradle Properties Template.

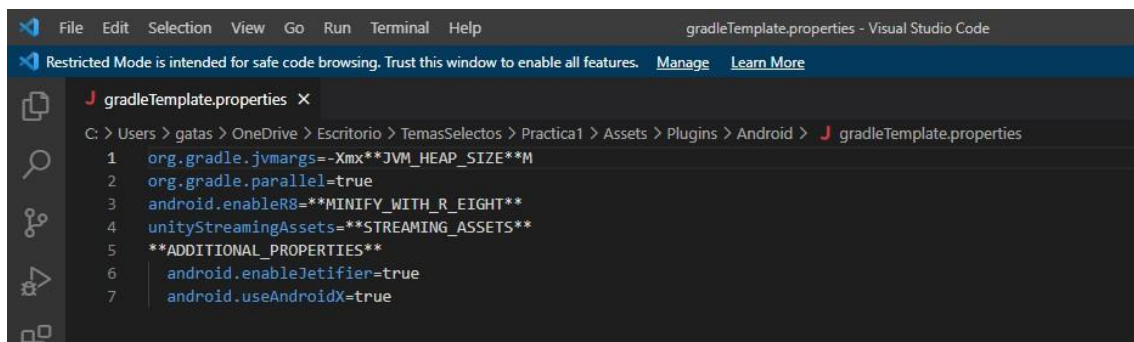
2. Agregar las siguientes líneas a la sección de dependencias de Assets/Plugins/Android/mainTemplate.gradle:

```
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'
```



3. Agrega las siguientes líneas a Assets/Plugins/Android/gradleTemplate.properties:

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



GitHub:

<https://github.com/JessiBarza/TemasSelectos3>

Referencias:

Guía de inicio rápido de Google Cardboard para Unity. (s. f.). *Google for Developers*.

<https://developers.google.com/cardboard/develop/unity/quickstart?authuser=0&hl=es-419>

JessiBarza. (s. f.). *GitHub - JessiBarza/TemasSelectos3: Aquí se colocará todo aquello referente al materia.* GitHub. <https://github.com/JessiBarza/TemasSelectos3>