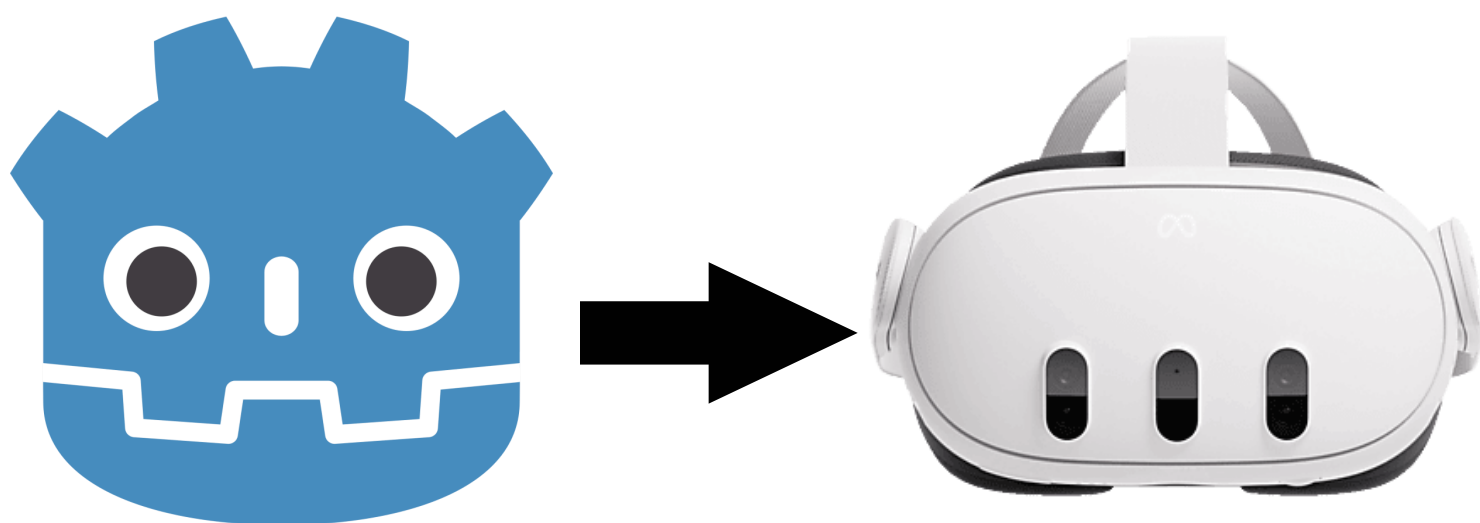


# Guide d'Exportation du projet Godot sur Casque VR



<b>1. Notes Préliminaires.....</b>	<b>2</b>
<b>2. Applications Nécessaires.....</b>	<b>2</b>
<b>3. Dans Godot.....</b>	<b>3</b>
<b>4. Dans Side Quest.....</b>	<b>7</b>

# 1. Notes Préliminaires

Ce guide a été réalisé avec *Godot* 4.4.1 et *Side Quest* 0.10.42 sur *Windows* 10 ainsi qu'avec un casque VR *Meta Quest* 3. En général toute version de *Godot* supérieure à 4.0 et toute version future de *Windows* (*Windows* 11) devrait fonctionner pour ce guide.

## 2. Applications Nécessaires

- **Side Quest** (<https://sidequestvr.com/download>)
- **Godot 4.0+** (<https://godotengine.org/download/windows>)
- **Android Studio** (<https://developer.android.com/studio>)
- **JDK (Java Development Kit) 17**  
(<https://www.oracle.com/java/technologies/javase/jdk17-archive-downloads.html>)

### 3. Dans Godot

La première chose à faire afin d'exporter notre projet et de s'assurer que les chemins pour Java SDK et Android SDK sont correctement renseignés. Pour cela, cliquez en haut à gauche de votre écran sur l'onglet "Editor" puis "Editor settings", recherchez alors la catégorie "Export" puis "Android", vous aurez alors un menu comme ceci mais avec des champs de vide.

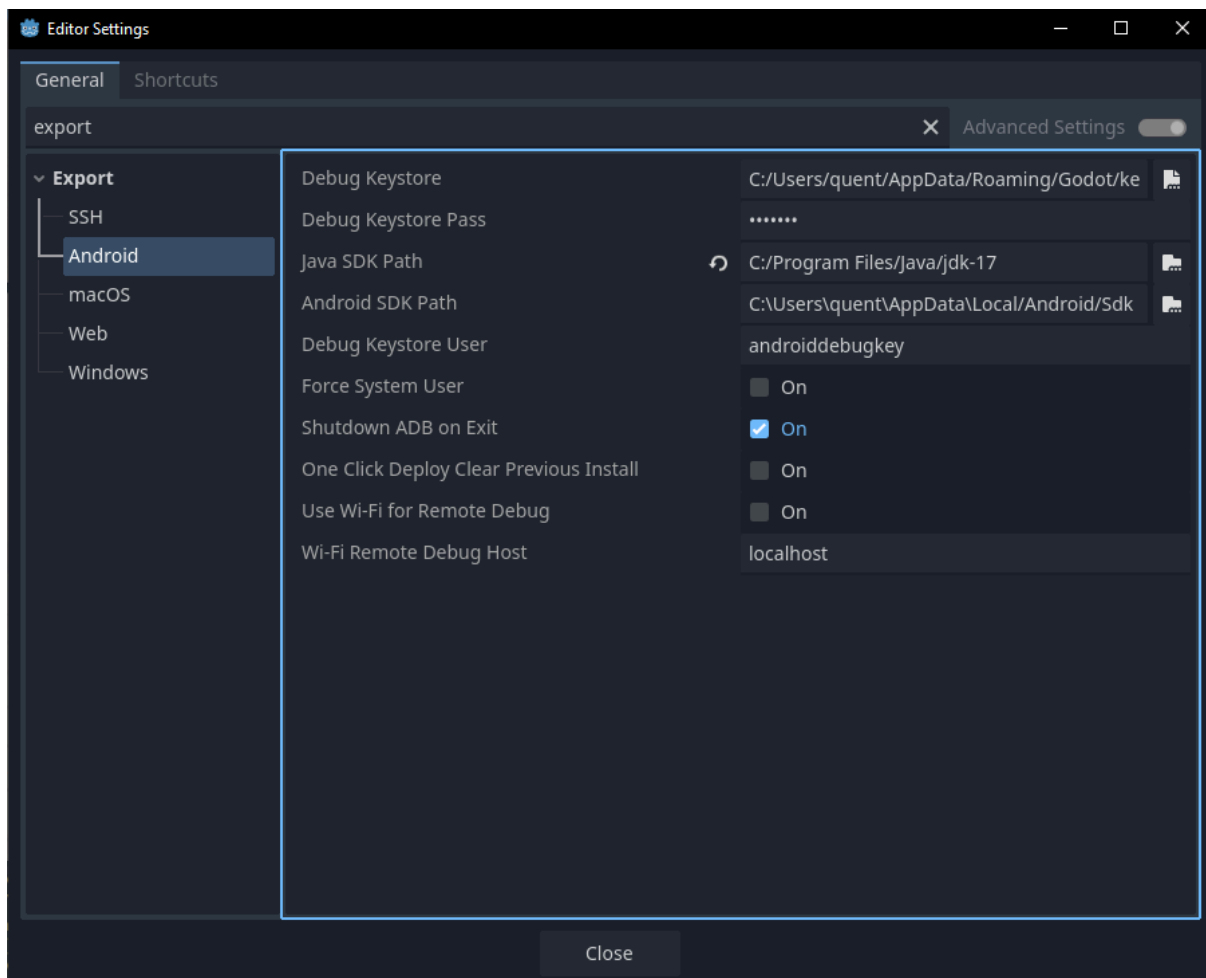


Figure 1 : Export Settings

Vous devez maintenant installer sur votre ordinateur les applications situées dans la partie 2 de ce guide et renseigner leurs chemins ici avant de pouvoir continuer. Faites bien attention à installer la version 17 de Java SDK car c'est la seule à être compatible pour l'export de projet Android sur Godot.

Une fois cela fait, vous pouvez maintenant passer à la suite et cliquer sur le bouton “Project” en haut à gauche de votre écran puis cliquez sur “Export...”.

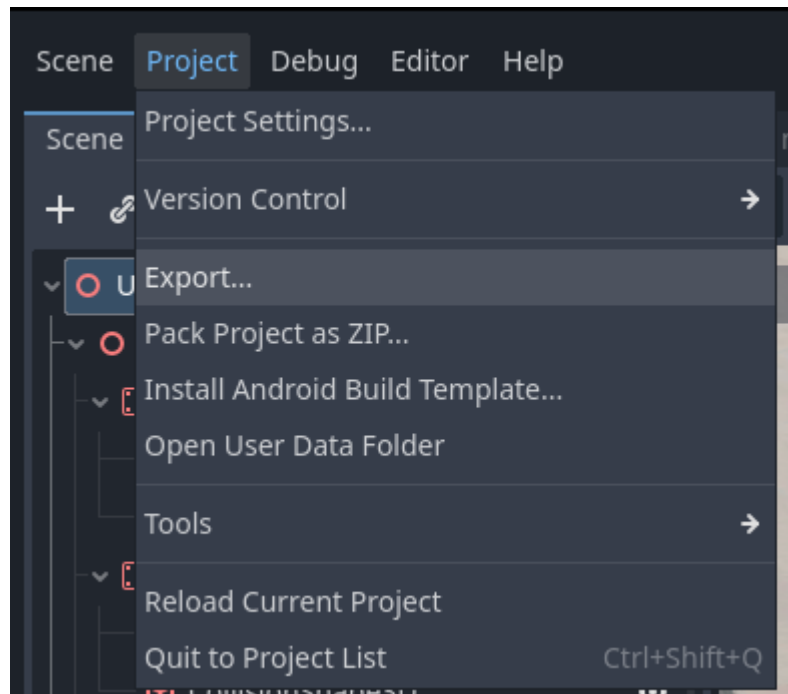


Figure 2 : Export le projet sur Godot

Vous arriverez alors sur une nouvelle fenêtre de Presets d’exportation de vos projets. Cliquez maintenant sur le bouton “Add...” et cliquez ensuite sur “Android”.

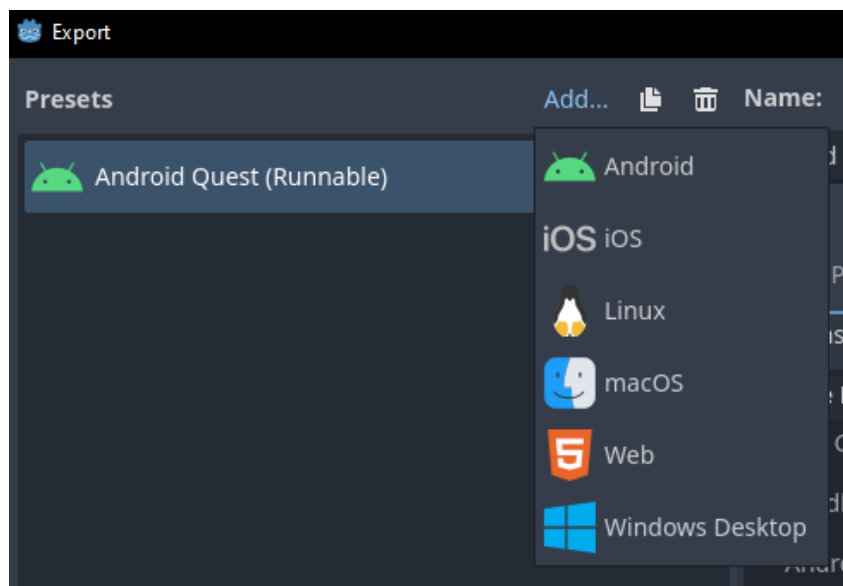


Figure 3 : Ajouter un preset Android

Une fois cela fait, vous verrez alors un preset Android apparaître dans la liste des presets, cliquez désormais sur “Use Gradle Build” dans la catégorie “Gradle Build” dans la fenêtre “Export Path” de l’onglet d’Export.

Vous pouvez ensuite descendre un peu dans l’onglet Options jusqu’à la catégorie “Package”, vous pouvez ici régler le nom de votre jeu et l’entreprise ayant fait le jeu.

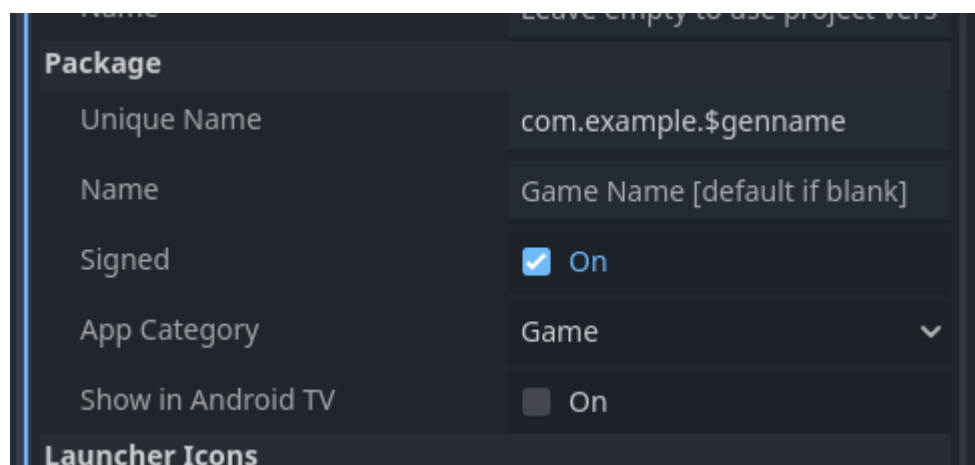


Figure 4 : Ajouter un nom au jeu

Vous pouvez maintenant exporter le projet en cliquant sur “Export Project...” dans l’onglet “Export”.

Cela devrait prendre un petit moment avant que le projet soit correctement exporté. Si jamais vous avez des erreurs quelconques lors de l’exportation, cela peut-être dû à certains paramètres comme un chemin SDK erroné, ou le mode de rendu n’étant pas compatible avec les lumières utilisées en jeu, faites donc bien attention à ces paramètres et testez bien, une fois l’application installée sur le casque, que tout fonctionne comme en simulation avec Godot.

## 4. Dans Side Quest

Vous avez maintenant votre .apk que vous pouvez installer sur votre casque. Vous pouvez alors lancer “Side Quest”, connecter votre casque en USB directement à votre ordinateur et, une fois sur le casque, autoriser le débogage usb (une pop-up apparaîtra sur le casque). Cela ne fonctionnera que si votre casque est bien mis en mode développeur.

Vous pouvez maintenant cliquer sur le bouton install APK suivant dans “Side Quest”.

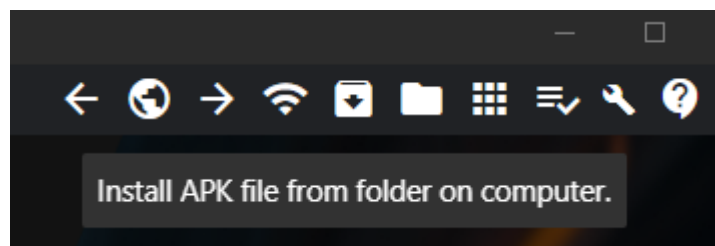


Figure 5 : Installer l'APK

Vous pourrez alors choisir votre fichier .apk à mettre sur votre casque puis regarder si l'installation se passe bien dans l'onglet “Manage Files”

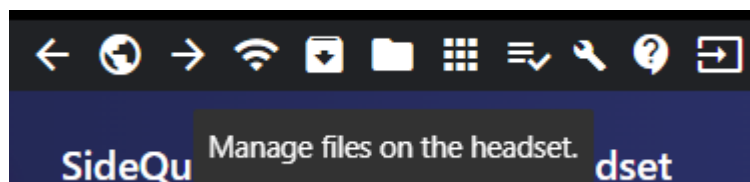


Figure 6 : Onglet Manage Files

Vous devriez alors, une fois l'installation terminée, retrouver votre jeu dans “Sources étrangères” dans les menus du casque VR, et une fois lancé, le jeu sera par la suite retrouvable dans la barre de recherche du casque.