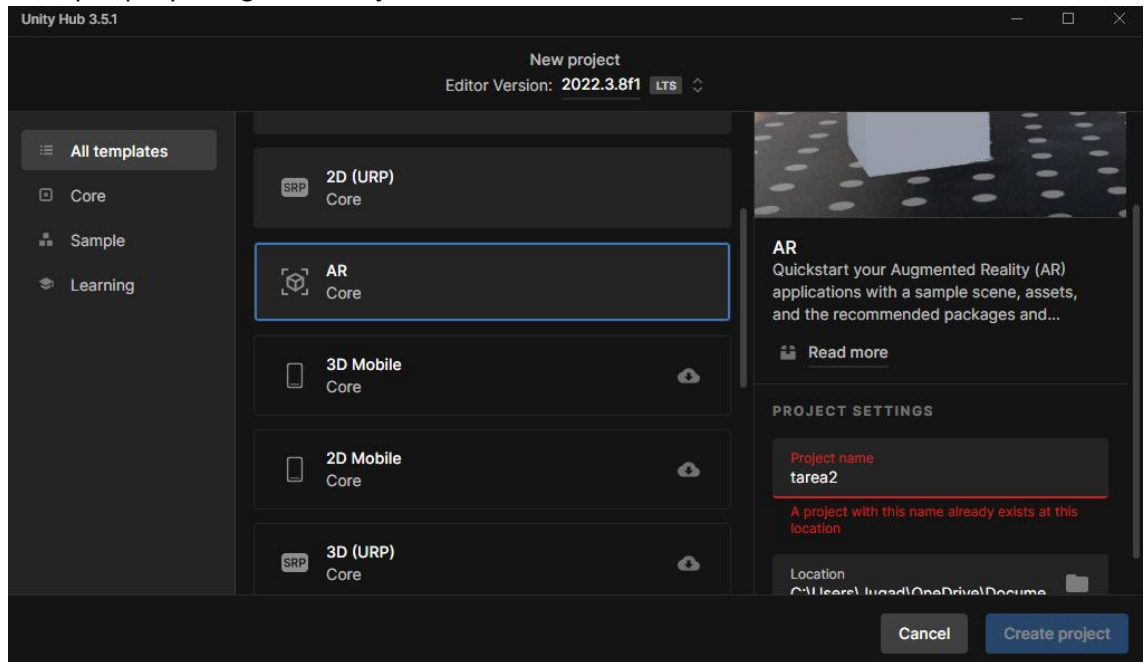


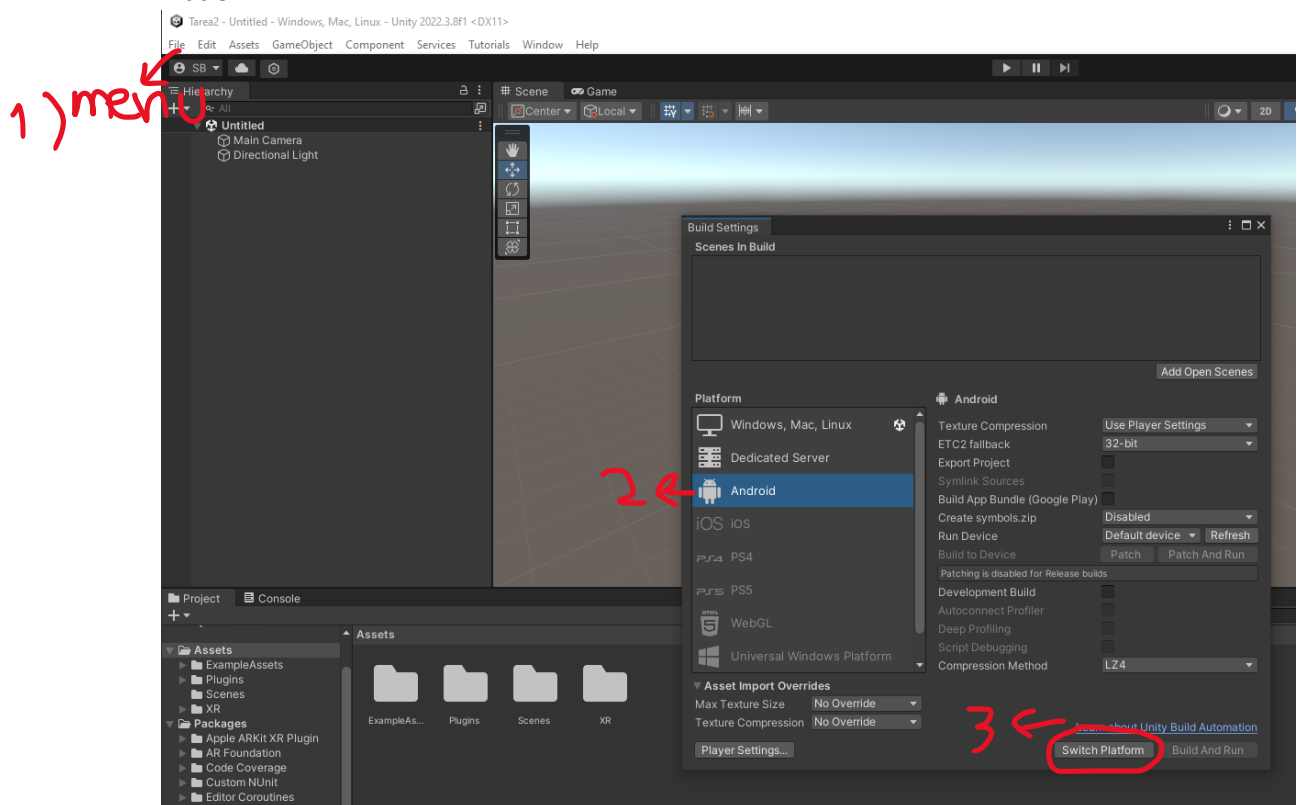
Informe tarea 2.

Este informe consiste en los pasos más relevantes para realizar la app con ARCORE.

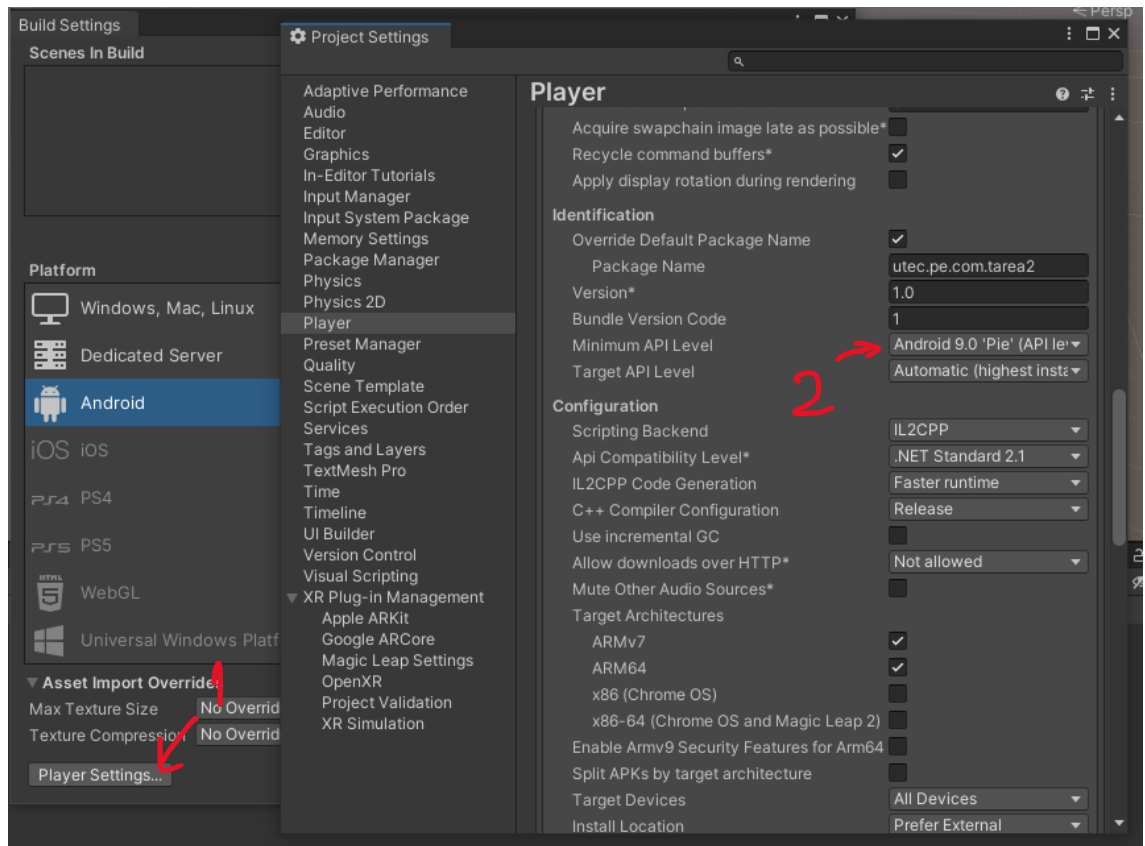
1. Crear el proyecto en Unity usando la plantilla predeterminada. En mi caso me sale error porque ya tengo un trabajo creado con ese nombre.



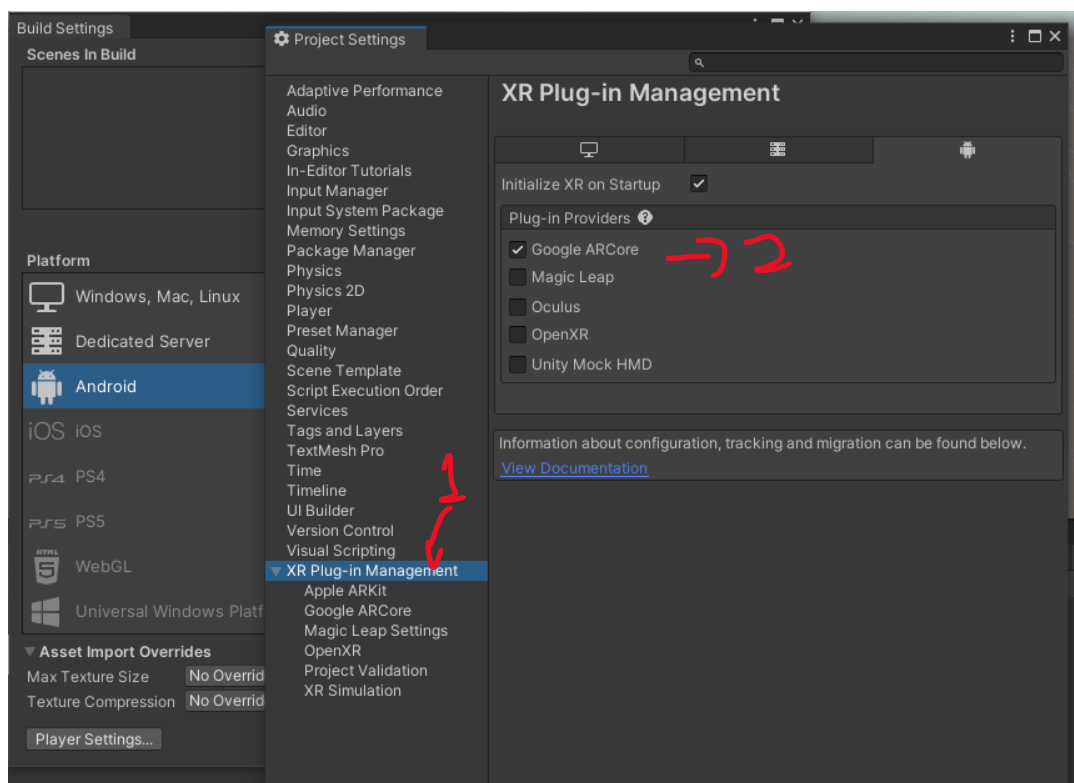
2. Una vez que termine de cargar el trabajo, nos dirigimos a la parte superior del menú. Click en Build Settings y seleccionamos la opción de Android. Damos click en Switch Platform.



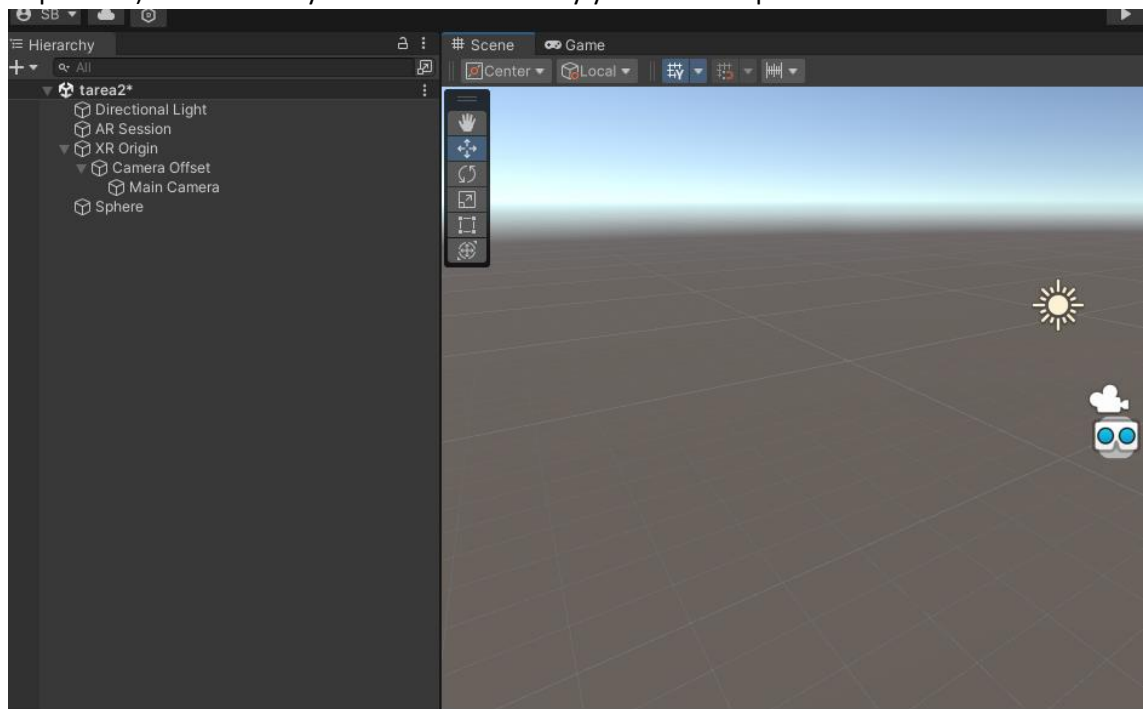
3. Nos dirigimos a Player Settings y buscamos Minimum API level. Ahí ponemos la opción de API Level 28.



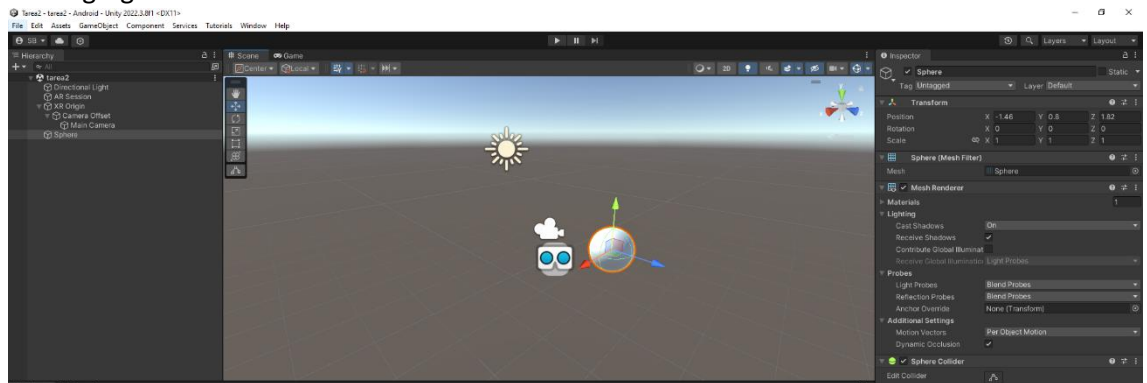
4. Último paso de la configuración es dirigirnos de nuevo a Player Settings y en el lado derecho del submenú damos click a XR Plug-In-Management. Una vez ahí, click a la opción Google ARCore.



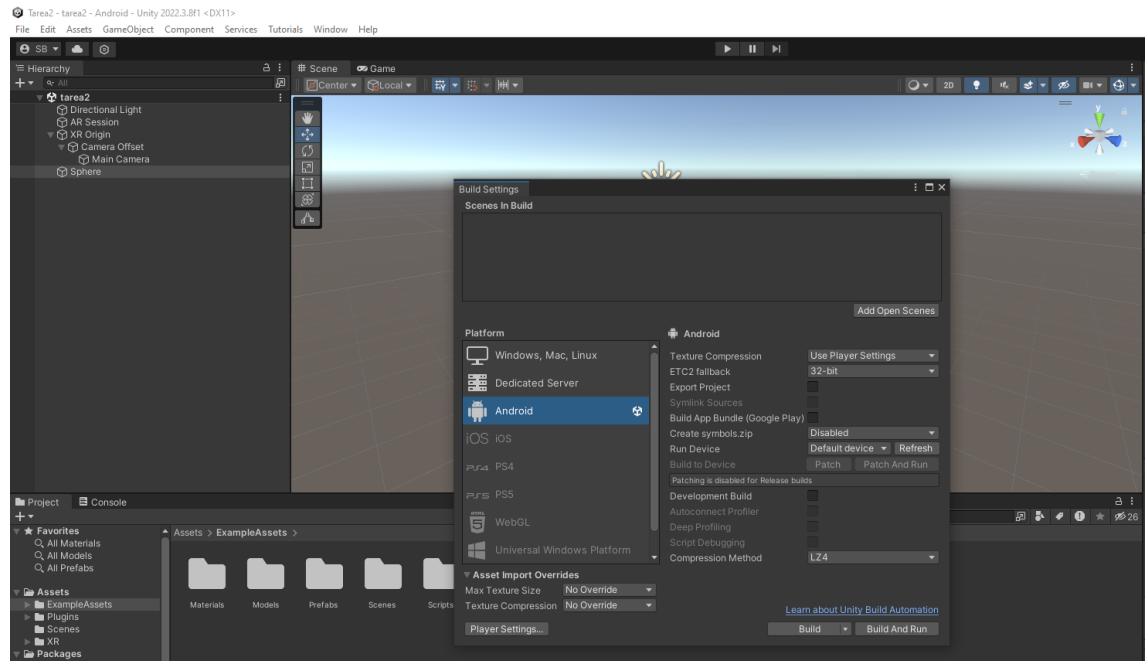
5. Terminado la configuración procedemos a empezar el laboratorio que nos piden. Empezamos agregando un AR Session y un XR Origin(el AR Session Origin esta deprecado) en el Hierachy dando click derecho y yéndonos al apartado de XR.



6. Finalmente, para termino de prueba agregaremos un 3D Object en Hierachy. En mi caso agregue una esfera.



7. Para compilar el aplicativo en nuestro celular primero tenemos que ir a Build Settings y damos click a Build. Ponemos el nombre que queramos.



8. Finalmente, instalamos el apk en nuestro celular y a disfrutar del aplicativo.