



AAD META QUEST 2

Documentación

Grado en Ingeniería Informática – Programación de Juegos

Saúl Rodríguez Naranjo
Juan Alberto Domínguez Vázquez

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
CONFIGURACIÓN DEL PROYECTO	2
BREVE EXPLICACIÓN DEL PROYECTO.....	2
RECURSOS EXTERNOS	2

INTRODUCCIÓN

El proyecto consiste en una implementación básica para el movimiento de la cámara y el jugador por medio de las MetaQuest2 en un mapa.

Cabe añadir que para poder acceder al proyecto y dado su peso, dejamos aquí un enlace al repositorio: <https://github.com/SaulRC1/Programacion-de-Juegos/tree/main/Actividades%20Academicamente%20Dirigidas/AAD-MetaQuest2>

CONFIGURACIÓN DEL PROYECTO

En cuanto a la configuración del proyecto hemos procedido a crear un proyecto en Unity en 3D al cual le hemos agregado el paquete de la Unity store llamada Oculus Integration, así como el XR Plug-In para el uso de los controladores de movimiento y cámara.

También en los Project setting se ha configurado la propiedad Active Input Handling de la pestaña Player en Both, así como se ha marcado la opción Oculus de la pestaña XR Plug-In Management.

BREVE EXPLICACIÓN DEL PROYECTO

Se ha decido usar un asset para la generación del mapa de la Unity store, el cual representa un pequeño poblado de temática medieval, en el cual podremos movernos por el lugar con los mandos de las MetaQuest así como girar la cámara con nuestra cabeza.

RECURSOS EXTERNOS

- Paquete Oculus Integration:
<https://assetstore.unity.com/packages/tools/integration/oculus-integration-deprecated-82022>
- Paquete del mapa:
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/rpg-poly-pack-lite-148410>

