aad mETA qUEST 2

Documentación



Grado en Ingeniería Informática – Programación de Juegos

Saúl Rodríguez Naranjo  
 Juan Alberto Domínguez Vázquez

ÍNDICE

[INTRODUCCIÓN 3](#_Toc166276444)

[CONFIGURACIÓN DEL PROYECTO 3](#_Toc166276445)

[BREVE EXPLICACIÓN DEL PROYECTO 3](#_Toc166276446)

[RECURSOS EXTERNOS 3](#_Toc166276447)

# INTRODUCCIÓN

adsadsadad

# 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 Proyect 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

adsadsadssadqa

# 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