

La actividad decía: la red debe atrapar solo las burbujas vocálicas y depositarlas en la urna de cristal

Lo que en mi cabeza se refería al verbo “Elegir” con la acción “Arrastrar varios objetos virtuales a otro de acuerdo con un criterio”. Sin embargo tratar de crear esta acción da el mensaje de error:

*ArgumentException: The Object you want to instantiate is null.*

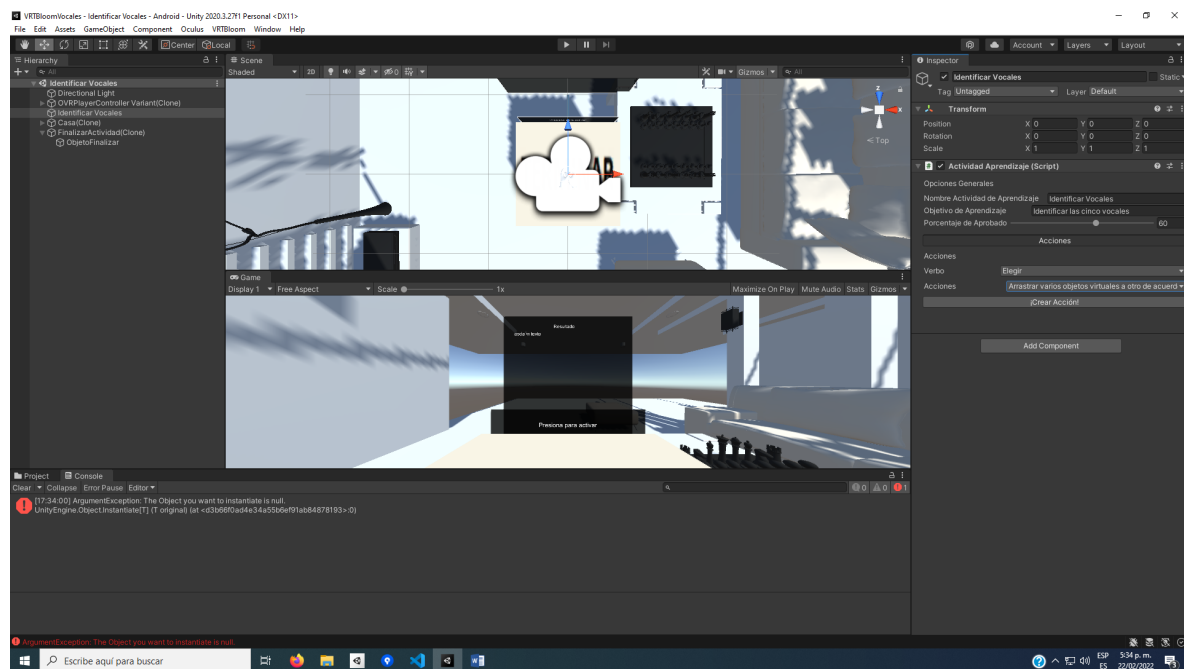
*UnityEngine.Object.Instantiate[T] (T original) (at <d3b66f0ad4e34a55b6ef91ab84878193>:0)*

*ActividadAprendizajeEditor.OnInspectorGUI () (at Assets/VRTBloom/Editor/ActividadAprendizajeEditor.cs:205)*

*UnityEditor.UIElements.InspectorElement+<>c\_\_DisplayClass59\_0.<CreateIMGUInspectorFromEditor>b\_\_0 () (at <bc087a59f3c04c9aad8fcd92325a4a28>:0)*

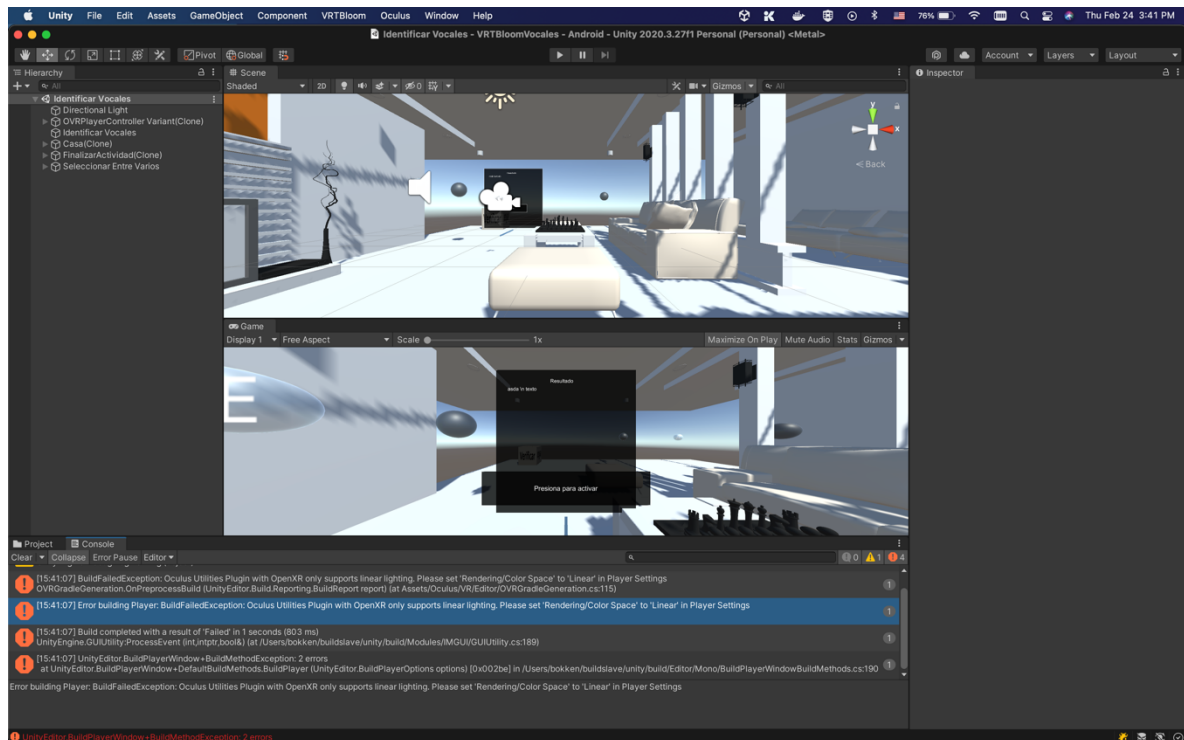
*UnityEngine.GUIUtility.ProcessEvent(Int32, IntPtr, Boolean&)*

Como se muestra en la imagen a continuación:



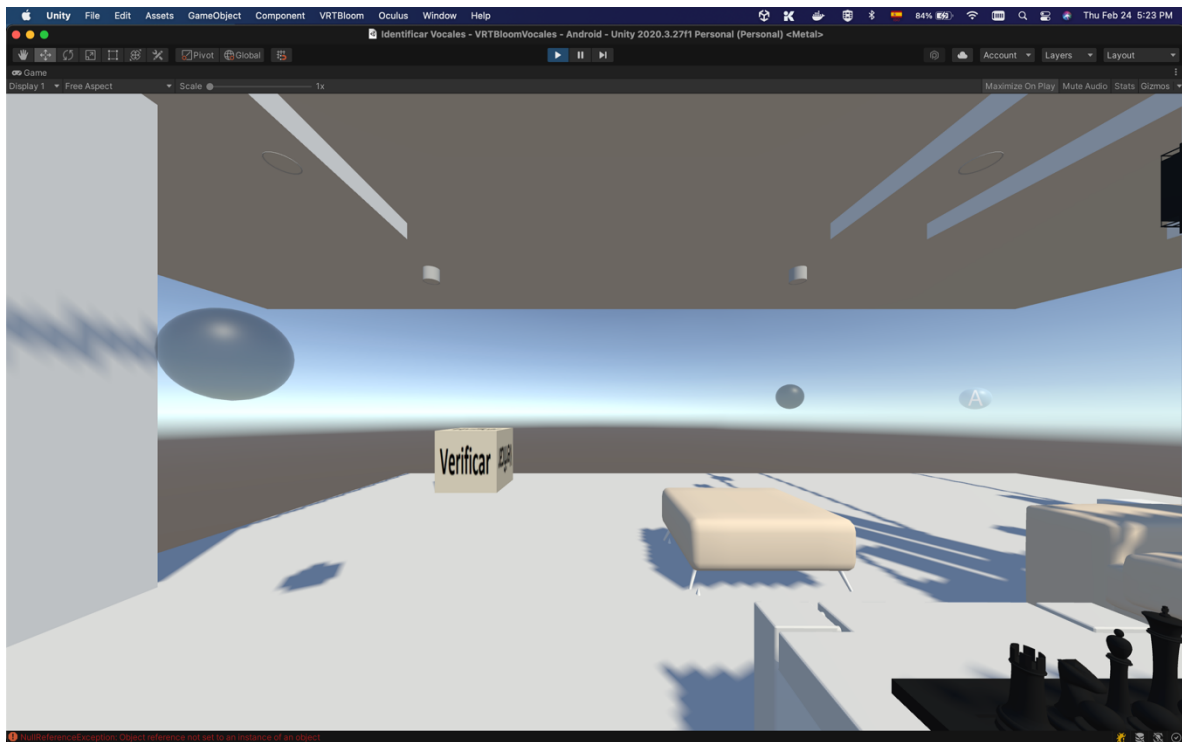
Para poder desplegar en el oculus tuve la necesidad de cambiar a un computador Mac, el cual a pesar de no tener una tarjeta de video tan buena como el equipo de escritorio Windows, si tenia los puertos USB tipo C necesarios para desplegar el app en el oculus

Cuando trate de hacer build la primera vez me tope con el siguiente error:

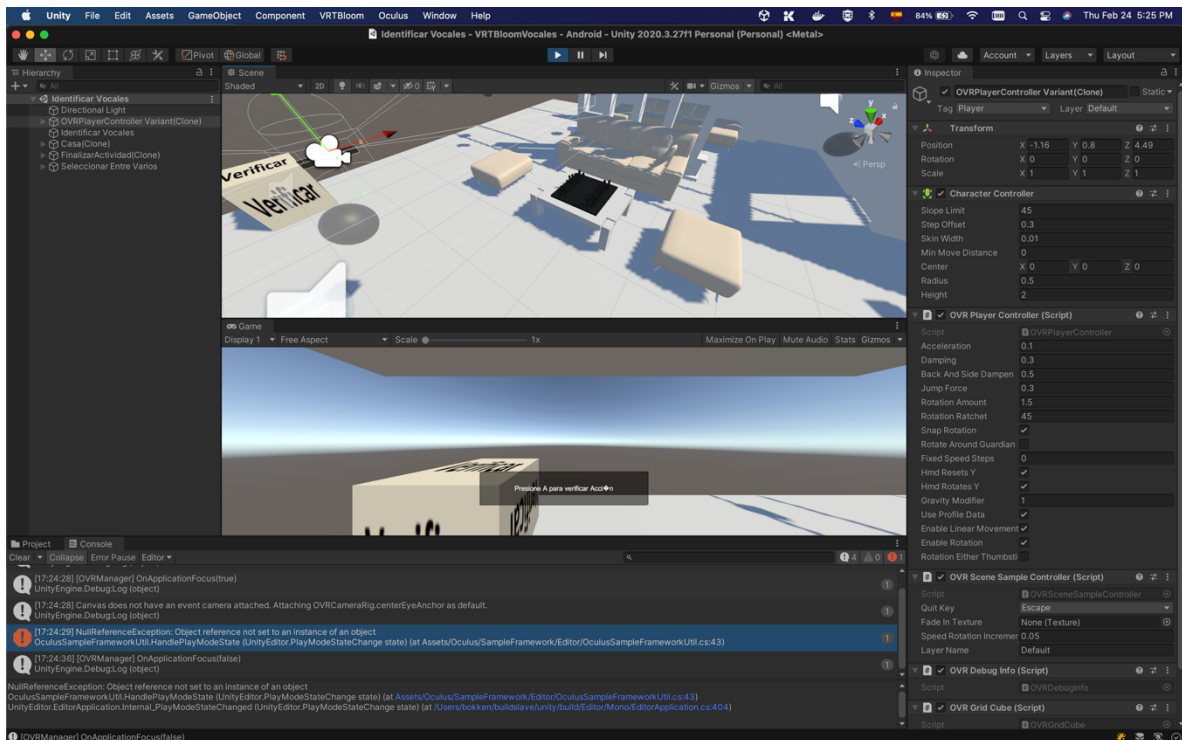


Cambie las propiedades del player de acuerdo al mensaje (Rendering/Color Space de Gamma a Linear) y volvió a recompilar todas las librerías. Esto tomo alrededor de 10 minutos.

La compilación del Proyecto tomó otros 10 minutos. Desafortunadamente, no se que sucedió con el oculus del laboratorio, pero tuve inconvenientes copiando desde unity el apk al dispositivo. En las ocasiones que lograba copiar, el app nunca abría en mi Oculus.



Finalmente así quedo mi ambiente de aprendizaje,



Notese que hay un error al iniciar el juego con el Util.HandlePlayModeState

