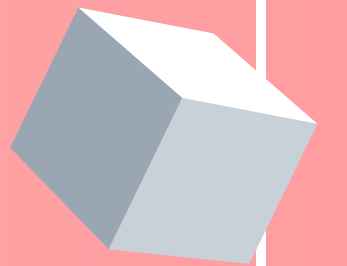


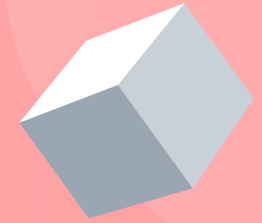
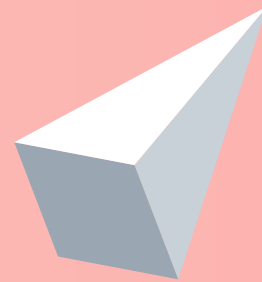
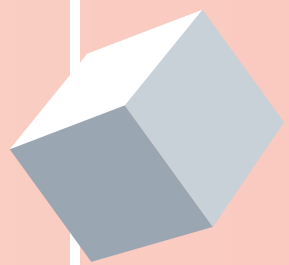
REALIDAD VIRTUAL

MARS CATS



IDEA

Crear un simulador del planeta
Marte donde el usuario pueda
experimentar estar ahí como si
fuera un pequeño gato
astronauta.



UNITY

MAYA

SUBSTANCE PAINTER

VISUAL CODE

ILUSTRADOR

OCULUS

SOFTWARES

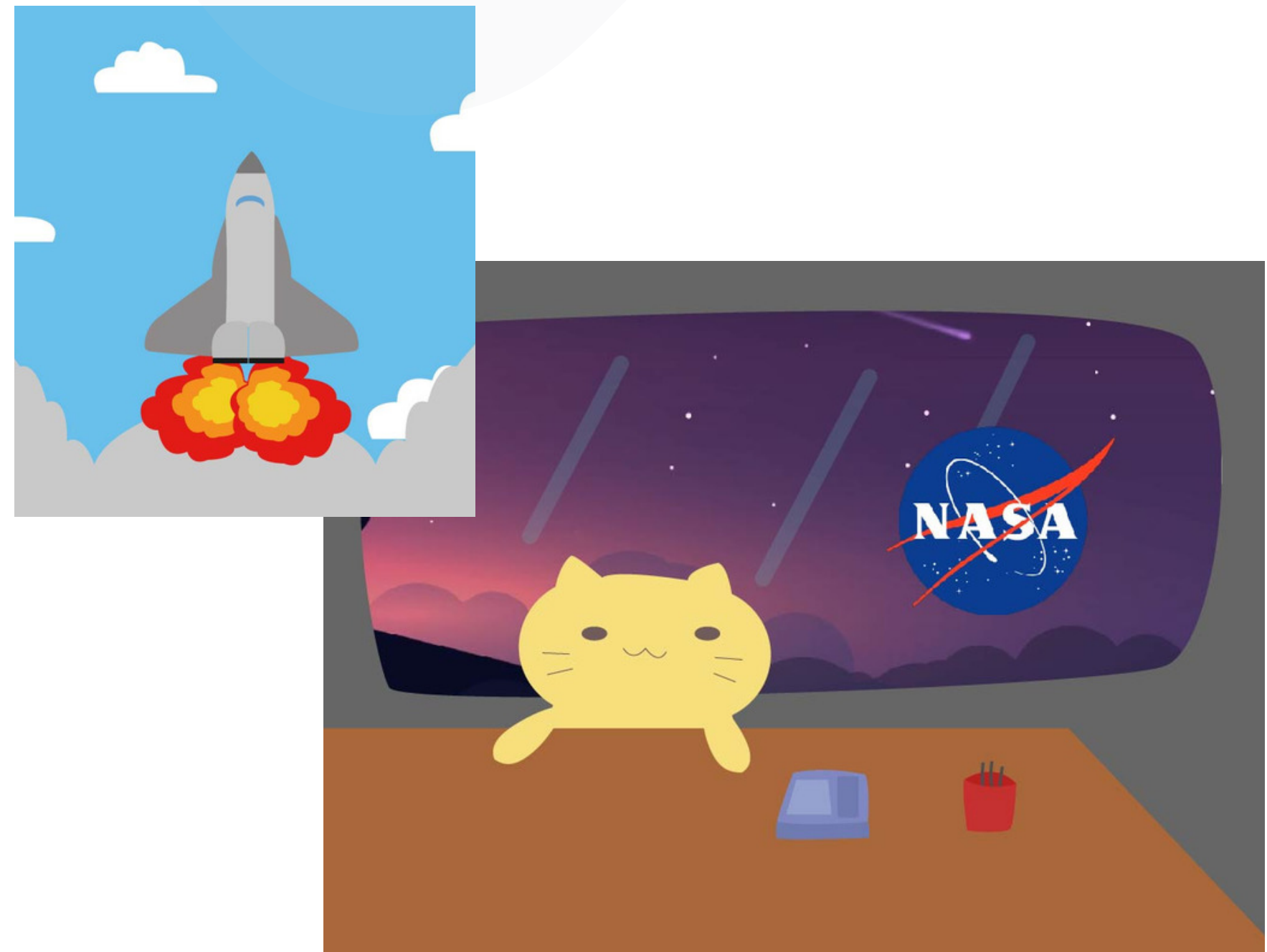
utilizados para su creación

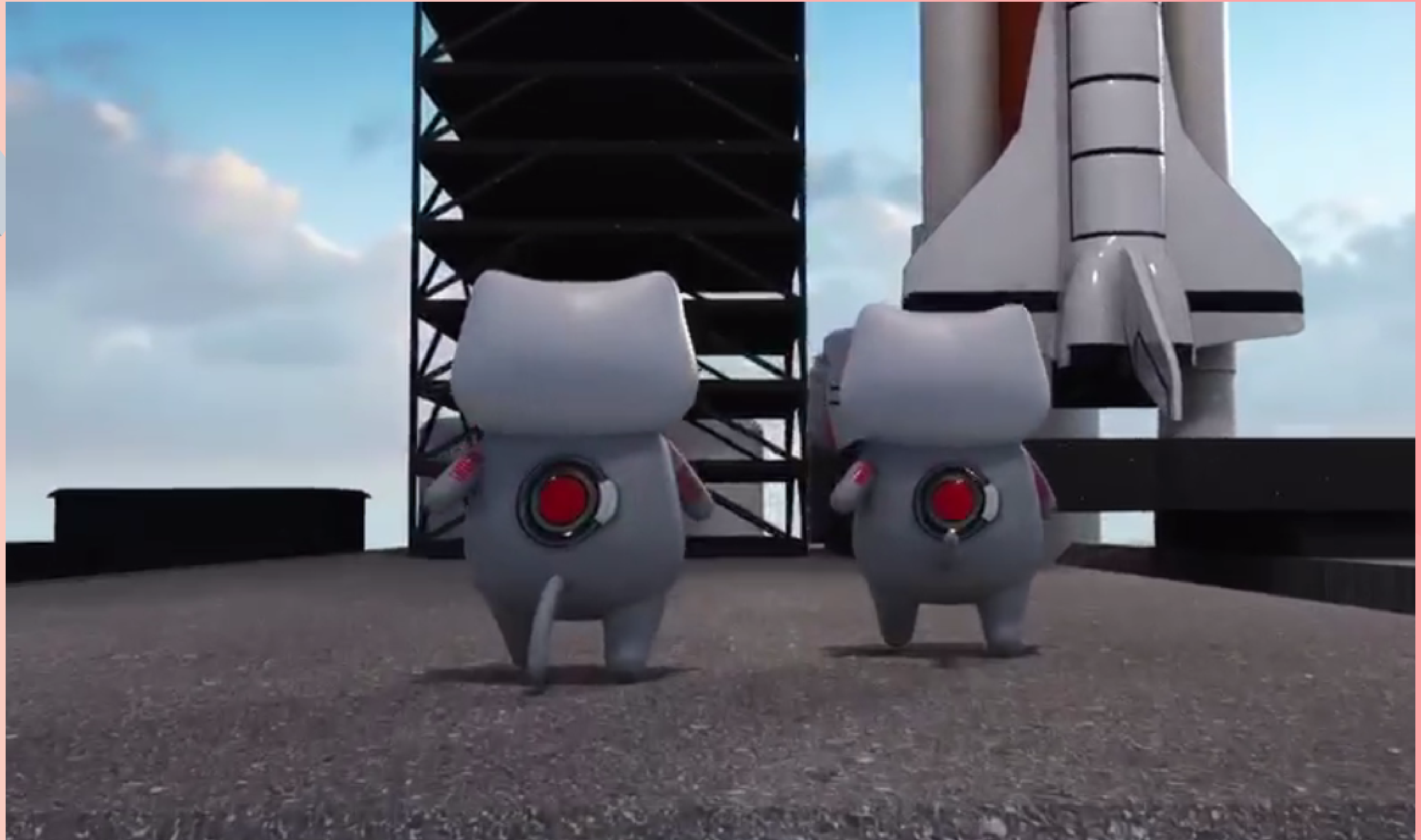
Partes a considerar

Crear un storyboard para la animación de introducción en 3D.
Crear los retos que el usuario pueda tener en el simulador para mantenerlo activo dentro de este.

DESARROLLO

marsCats





Ecuaciones

CAMINATA

Ecuación sobre la caminata en Marte*

$F=783.929 \text{ N}, 82.27^\circ$

RADIACIÓN

Cuánto puede un humano aguantar de radiación en el espacio

VALORES DE SUPERVIVENCIA

Calcular cuándo y con qué tanto de comida y agua un humano promedio puede sobrevivir o morir a falta de

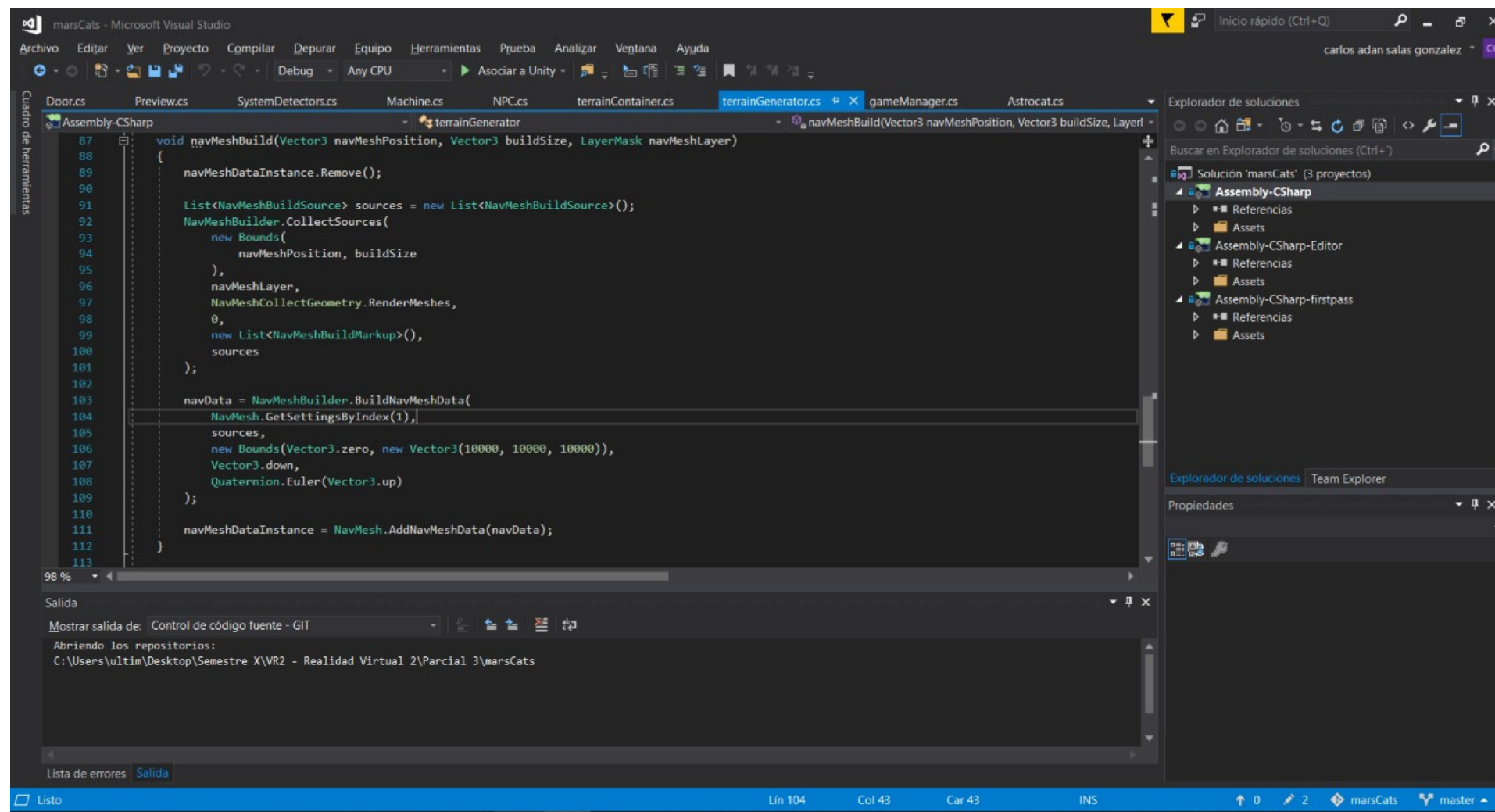
OXIGENO

Cuánto puede soportar un humano tanto por falta o exceso de oxígeno

Toda esta información está en un archivo de Word en [github*](#)

Retos dentro del Código

Genera la maya de navegación para los robots. A diferencia de una maya típica que se bakea sobre un terreno, ya que la aplicación genera el terreno al abrir la aplicación, es necesario levantarlo por código



Retos dentro del Código

The screenshot displays the Microsoft Visual Studio IDE with the 'marsCats' project open. The main editor window shows the 'terrainGenerator.cs' file, which contains a C# script for generating a navigation mesh. The script is as follows:

```
87 void navMeshBuild(Vector3 navMeshPosition, Vector3 buildSize, LayerMask navMeshLayer)
88 {
89     navMeshDataInstance.Remove();
90
91     List<NavMeshBuildSource> sources = new List<NavMeshBuildSource>();
92     NavMeshBuilder.CollectSources(
93         new Bounds(
94             navMeshPosition, buildSize
95         ),
96         navMeshLayer,
97         NavMeshCollectGeometry.RenderMeshes,
98         0,
99         new List<NavMeshBuildMarkup>(),
100         sources
101     );
102
103     navData = NavMeshBuilder.BuildNavMeshData(
104         NavMesh.GetSettingsByIndex(1),
105         sources,
106         new Bounds(Vector3.zero, new Vector3(10000, 10000, 10000)),
107         Vector3.down,
108         Quaternion.Euler(Vector3.up)
109     );
110
111     navMeshDataInstance = NavMesh.AddNavMeshData(navData);
112 }
113
```

The right sidebar shows the 'Explorador de soluciones' (Solution Explorer) with the project structure:

- Solución 'marsCats' (3 proyectos)
 - Assembly-CSharp
 - Referencias
 - Assets
 - Assembly-CSharp-Editor
 - Referencias
 - Assets
 - Assembly-CSharp-firstpass
 - Referencias
 - Assets

The bottom status bar shows the 'Salida' (Output) window with the following text:

```
Mostrar salida de: Control de código fuente - GIT
Abriendo los repositorios:
C:\Users\ultim\Desktop\Semestre X\VR2 - Realidad Virtual 2\Parcial 3\marsCats
```

The bottom status bar also displays the current file path: 'Lín 104 Col 43 Car 43 INS' and the project name 'marsCats'.

GRACIAS

MARS CATS

