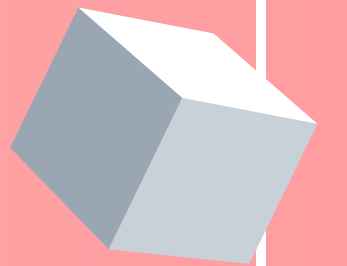


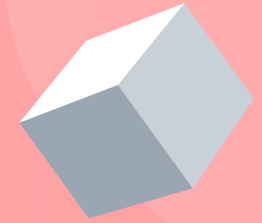
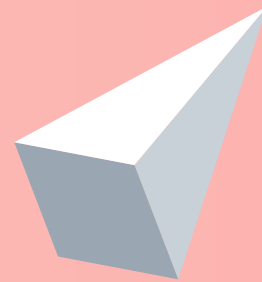
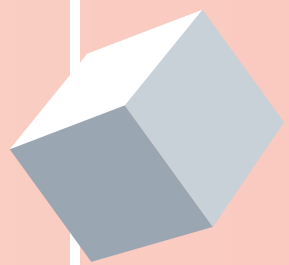
REALIDAD VIRTUAL

# 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

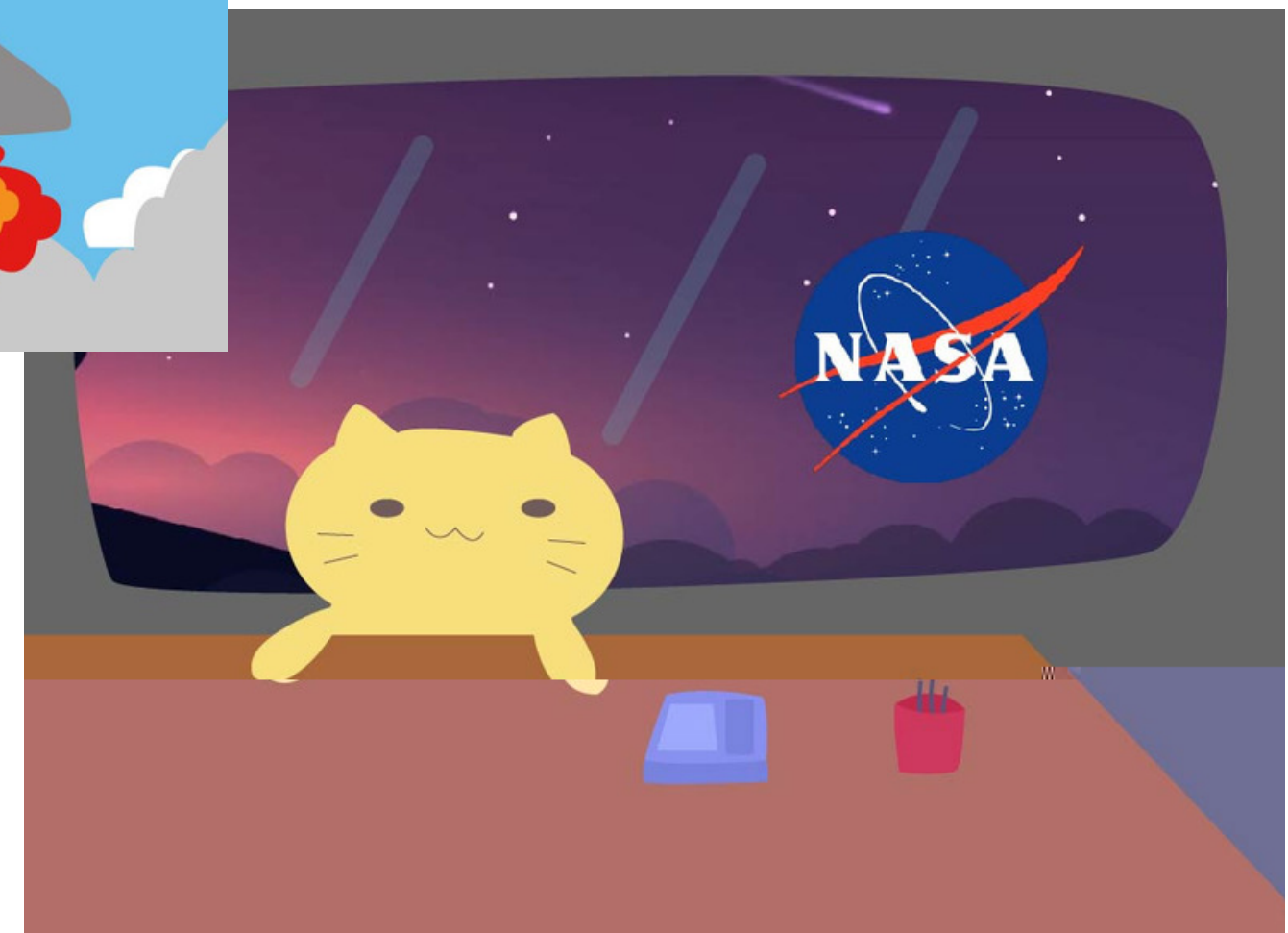
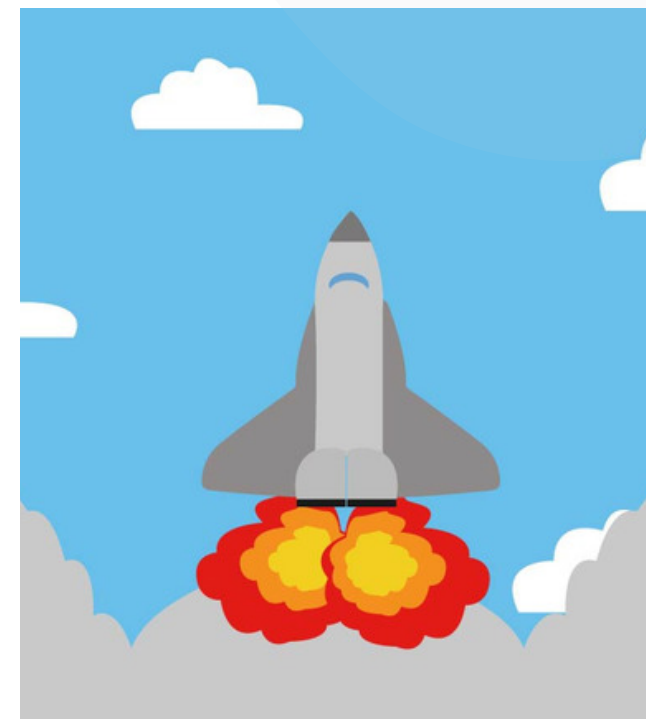
utilizados para su creación

## Partes a considerar

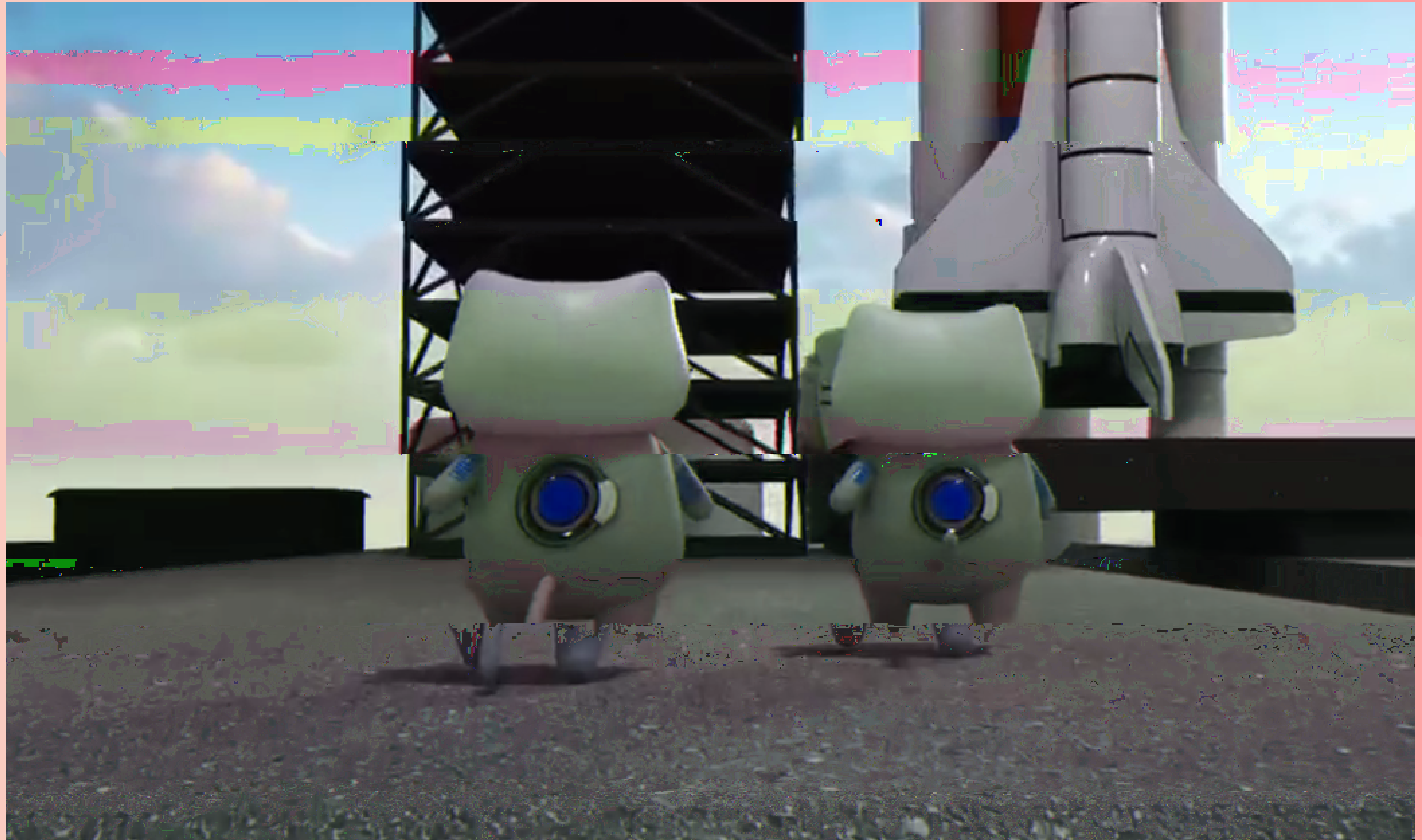
Crear un storyboard para la animación de introducción en 3D.  
Crear los retos que el usuario pueda tener en el simulador para mantenerlo activo dentro de este.

# DESARROLLO

# marsCats



# MODELO Y TEXTURIZADO



# 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

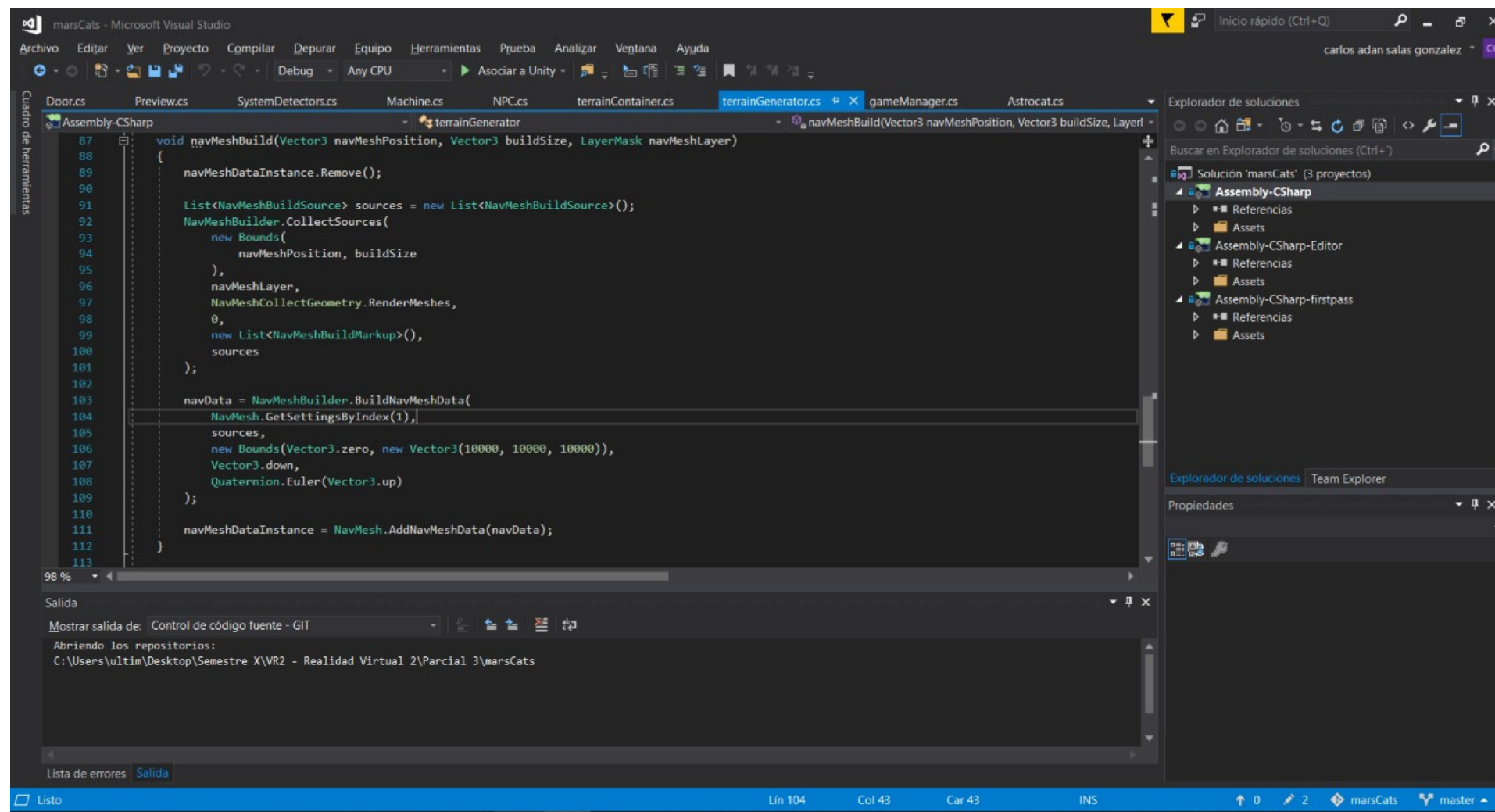
## OXIGENO

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

Visual Studio interface showing the code editor for `navMeshBuild` in `terrainGenerator.cs`. The code 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 Solution Explorer with the project structure for 'marsCats' (3 proyectos):

- Assembly-CSharp
  - Referencias
  - Assets
- Assembly-CSharp-Editor
  - Referencias
  - Assets
- Assembly-CSharp-firstpass
  - Referencias
  - Assets

The bottom status bar shows the current line and column: `Lín 104 Col 43 Car 43`.



GRACIAS

# MARS CATS

