Руководство к разработке проекта «VRTest»

Версия Unity: 2021.3.36f1

Версия проекта: 1.0

В проекте используются следующие, дополнительные для разработки, плагины:

* VR Interaction Framework (ссылка на доку: [ref](https://wiki.beardedninjagames.com/Overview/InstallationGuide))
* TextMesh Pro (ссылка на доку: [ref](https://docs.unity3d.com/2023.1/Documentation/Manual/com.unity.textmeshpro.html))

Структура проекта:

* Content – папка с ресурсами проекта
* Plugins – папка с дополнительными плагинами
* Scenes – папка со сценами проекта
* Scripts – папка со скриптами проекта
* XR – папка с настройками OpenXR

Скрипты проекта:

* ButtonBNGViewBase – абстрактный класс, в котором выделена общая логика подписки событий на нажатие кнопки BNG.Button
* ButtonBNGEvents – класс, который реализует поведение класса ButtonBNGViewBase и интерфейса IButtonCliked
* MaterialChangerGrabbable – класс, отвечающий за изменение цвета объекта при наведении и захвате
* IButtonCliked – интерфейс с событием нажатия кнопки
* OjectButtonsGroup – абстрактный класс, в котором выделена общая логика объединения поведения двух кнопок UI и Interactable
* RemoveObjectController – класс, который реализует поведение класса OjectButtonsGroup и удаляет все объекты на сцене
* SpawnObjectController - класс, который реализует поведение класса OjectButtonsGroup и создает на сцене объект
* ButtonUIViewBase - абстрактный класс, в котором выделена общая логика подписки событий на нажатие кнопки UnityEngine.UI.Button
* ButtonUIEvents - класс, который реализует поведение класса ButtonUIViewBase и интерфейса IButtonCliked
* ExitButton - класс, который реализует поведение класса ButtonUIViewBase и закрывает приложение
* LoadSceneButton - класс, который реализует поведение класса ButtonUIViewBase и загружает определенную сцену
* MaterialObjectData – класс SO в котором хранятся данные по материалам объекта к его взаимодействию

Запуск приложения на Windows с использование шлема VR Pico 4:

* Установите приложение VRTest
* Установите приложение «Steam»
* Зарегистрируйте аккаунт
* Установите приложение «SteamVR»
* Установите приложение «Pico Connect»
* Запустите VR гарнитуру
* Подключитесь к wifi сети или по usb проводу к компьютеру
* Запустите приложение «Pico Connect» на ПК и на VR гарнитуре
* Следуйте настройкам и подключите VR гарнитуру к ПК
* Выберите режим «SteamVR»
* Запустите приложение с ПК