# 配置说明

目的：减少不必要的开发成本消耗

要求：软件应趋向于安全的、稳定的、免费的，硬件应趋向于易获取的、耐用的、舒适的、廉价的，开发语言应趋向于开源的、免费的

## 开发软件

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 软件名 | 版本 | 开发语言 | 目的 |
| Unity Hub | 2.4.4 | 无 | 启动Unity |
| Unity | 2018.4.29f1 | C# | 程序开发 |
| Visual Studio Community | 2019 for mac | C# | 程序开发 |
|  |  |  |  |

## 开发硬件

## 文件存放位置

|  |  |
| --- | --- |
| 名称 | 位置 |
| 项目位置 | 待定 |
| 文件位置 | 项目中的Assets文件下 |
| 场景位置 | Assets/glaucoma\_perimetry\_system/scenes |
| 素材位置 | Assets/glaucoma\_perimetry\_system/material |
| 着色器位置 | Assets/glaucoma\_perimetry\_system/shader |
| 脚本位置 | Assets/glaucoma\_perimetry\_system/script |

## 软件配置

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 软件名 | 参数名 | 参数中文名 | 参数值 |
| Unity | Platform | 开发平台 | Android |
| Unity | Minimum API Level | 最小API版本 | Android 4.4 ‘KitKat ’ |
| Unity | Virtual Reality SDKs | VR SDK | Cardboard |