

Immersive Serious Game Factory

Manuel d'installation

Version du 10.06.2022

Superviseures : Houda Chabbi Drissi Sandy Ingram

Robin Cherix

Table des matières

1	Installation de Unity Hub et Unity	. 3
2	Ajouter le projet Unity à Unity Hub	.4
	2.1 Packages à installer	. 5
3	Installation de Visual Studio	. 5
4	Installation de ADB et du driver Oculus ADB	. 6

1 Installation de Unity Hub et Unity

Pour installer ce projet, il faut commencer par installer la dernière version de Unity Hub : <u>https://unity3d.com/get-unity/download</u>

Unity Hub est un manager de projets et de versions Unity.

Il permet de gérer les installations de différentes versions, de leurs modules ainsi que des différents projets qui se trouvent sur l'ordinateur ou dans le cloud de Unity.

Une fois Unity Hub installé et lancé, aller dans l'onglet « Installs » et installer la version 2020.3.xx LTS.



La version 2020.3 est une version Long Term Support. Toutes les mises à jour qui concernent cette version ne sont que des corrections de bugs. Il est donc possible d'installer la dernière sous-version (ici 35) sans craindre que le projet ne soit pas compatible à cause d'un changement fait par Unity.

Une fois la version installée, il faut installer les modules Android Build Support (pour le Oculus Quest) et Windows Universal Build Support (pour le Hololens)

Projects	Installs	Locate	Install Editor	
Installs				
🕏 Learn	All Official releases Pre-releases	Q Search		
🚓 Community	C:\Program Files\Unity\Hub\Editor\2020.3.33f1\Editor\Unity e: Add more Windows	lules Explorer	Ĵ	
	2020.3.21f1 LTS Uninstal			

▼ PLATFORMS	DOWNLOAD SIZE	SIZE ON DISK
🗹 Android Build Support	354.97 MB	1.79 GB
🕒 🗹 Android SDK & NDK Tools	141.14 MB	165.94 MB
└ 🗹 OpenJDK	67.2 MB	145.91 MB
	277.50 MD	170 00
мас вина support (моло)	304.97 MB	1.00 GB
Universal Windows Platform Build S	Support 261.15 MB	1.88 GB
WebGL Build Support	303.56 MB	1.07 GB
Windows Build Support (IL2CPP)	75.33 MB	356.87 MB
Lumin OS (Magic Leap) Build Supp	ort 154.01 MB	835.17 MB
		Continue

2 Ajouter le projet Unity à Unity Hub

Aller au dépôt gitlab : https://gitlab.forge.hefr.ch/robin.cherix/pa-immesiveseriousgamefactory

Et le cloner / télécharger.

Dans Unity Hub, ajouter le projet qui se trouve dans le dossier unity du repo téléchargé en cliquant sur le dropdown qui se trouve dans l'onglet Project > Add project from disk.

٩	Projects	Pr	oje	ects		Оре	n	-	New pro	oject
8	Installs					Add	proje	ct fror	m disk	
€	Learn					Oper	rem	ote pr	roject	
*	Community			NAME	MODIFIED		DITO	R VERS	SION	

Puis sélectionner le dossier ImmersiveSeriousGameFactory qui se trouve dans le dossier unity du repository cloné et cliquer sur Add Project.

<mark>}</mark> → Ce P	C > Bureau > pa-immesiveseriousgamefacto	ry → unity		্ ০			
Nouveau d	ossier						?
_	Nom	Modifié le	Туре	Taille			
*		06.06.2022 11:24	Dossier de fichiers				
em e 🖈							
ts 🖈 🗸							
Dossier	ImmersiveSeriousGameFactory						
				Add	l Project	Annuler	

Le projet Unity apparaît désormais dans la liste des projets dans Unity Hub. Il est possible de l'ouvrir en cliquant sur son nom.

La première fois que le projet est ouvert, plusieurs minutes sont nécessaire pour compiler l'intégralité du projet.

Unity	Hub 3.1.1						—	\Box \times
RC		٥	Hub V3.1.2 is now available and will install after restarting. See Release Notes				Restart now	Dismiss
٩	Projects		Proj∉	ects		Open	• New	project
8								
٣	Learn					Q Searc		
*	Community			NAME	MODIFIED	EDI	TOR VERSION	
			*	ImmersiveSeriousGameFactory C:\Users\Robin\Desktop\pa-immesiveseriousgame	4 hours ago	202	20.3.33f1	÷ •••
			-	Dark Dream C SOURCE CONTROL	0 months ago	202	0.0.0.691	^

2.1 Packages à installer

Voir la section 4.17 : Packages utilisés du rapport.

Normalement tous les packages devraient déjà apparaître comme installés.

Si un package de la section Custom manque, l'installer avec le Mixed Reality Feature Tools : <u>https://docs.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/develop/unity/welcome-to-mr-feature-tool</u>

Si un package de la section Unity Technologies manque, l'installer en sélectionnant Unity Registry en haut à gauche et en cherchant son nom dans l'outil de recherche en haut à droite.

Une fois trouvé, l'installer en cliquant install en bas à droite de la fenêtre.



3 Installation de Visual Studio

Visual Studio est nécessaire pour générer et installer un exécutable pour Hololens.

Installer la dernière version de Visual Studio ainsi que les dépendances indiquées par Microsoft: <u>https://docs.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/develop/install-the-tools#installation-check-list</u>

4 Installation de ADB et du driver Oculus ADB

Pour pouvoir installer des application Android sur le Oculus Quest 2, il faut que le développeur ait un compte Oculus qui soit reconnu comme développeur par Oculus, activer le mode developper sur le casque et installer ADB et le driver ADB Oculus sur l'ordinateur.

Suivre la documentation de Oculus pour cela :

https://developer.oculus.com/documentation/native/android/mobile-device-setup/

https://developer.oculus.com/documentation/native/android/ts-adb/