

# VREducation

---

## Integrácia prototypu hry so SteamVR

**Oblasť:** vývoj produktu  
**Revízia:** 3  
**Vypracoval:** Adam Puškáš, Patrik Vlk

Táto metodika opisuje postupnosť krokov, ktoré je potrebné vykonať pre korektnú integráciu aktuálnej verzie prototypu hry s platformou SteamVR (s využitím headsetu HTC Vive) v rámci vývojového prostredia Unity (napr. pre účely vykonania integračného testovania).

### Integrácia prototypu hry s platformou SteamVR v prostredí Unity:

1. Otvorte aktuálnu verziu projektu hry v prostredí **Unity 2017.12.4**.
2. Stiahnite a následne importujte do Unity **zásuvný modul pre SteamVR** (SteamVR.Plugin.unitypackage) vo verzii **1.2.3**<sup>1</sup> selekciou volieb **Assets → Import Package → Custom Package...** a vyhľadaním príslušného balíku v dialógovom okne.
3. Potvrďte v prostredí Unity import všetkých súčastí balíka.
4. Prejdite do hierarchie požadovanej scény a odstráňte z nej „prefab“ **VRTK\_SDKManager**.
5. Tento istý „prefab“ následne opätovne vyhľadajte v **hierarchii súborov projektu** (spodná časť okna Unity) a importujte ho do scény jednoduchým „pretiahnutím“ na to isté miesto, z ktorého ste ho v predchádzajúcom kroku zmazali.
6. Rozbaľte položku novoimportovaného **VRTK\_SDKManager**, ako aj položku **VRTK\_Scripts**.
7. „Pretiahnite“ dcérske objekty **LeftController** a **RightController** z rozbaleného **VRTK\_Scripts** do príslušných políček **Script Aliases** objektu **VRTK\_SDKManager**.
8. Pripojte headset HTC Vive k testovaciemu počítaču (podrobnosti uvádza metodika *Manipulácia s headsetom HTC Vive*).
9. Spustite scénu v Unity.

---

<sup>1</sup> [https://github.com/ValveSoftware/steamvr\\_unity\\_plugin/releases/tag/1.2.3](https://github.com/ValveSoftware/steamvr_unity_plugin/releases/tag/1.2.3)