



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

Los dispositivos móviles

Jordi Linares Pellicer



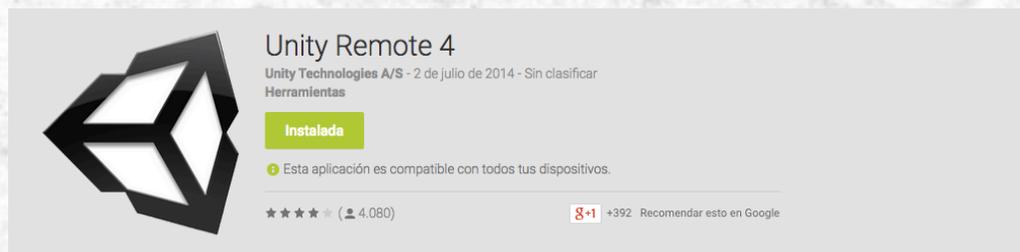
Unity3d y los dispositivos móviles

- La versión personal de **Unity3D** permite hacer el despliegue de nuestra aplicación en dispositivos móviles
- Los dispositivos móviles disponen de capacidades de interfaz muy distintas a otras plataformas:
 - Carecen generalmente de botones adecuados para juegos y el teclado no es un elemento tampoco recomendable
 - En cambio, aportan acelerómetros (orientación del dispositivo), giróscopos, magnetómetro (brújula), GPS, y otros sensores (luz, proximidad etc.) Estos sensores pueden resultar enormemente atractivos en el desarrollo de juegos.
 - La mayoría de dispositivos móviles permiten el uso de varios 'toques' sobre la superficie de la pantalla, lo que permite el desarrollo de interfaces basadas en varios dedos, gestos y acciones muy expresivas
- **Unity3D** va a permitirnos aprovecharnos de estas capacidades

Unity3d y los dispositivos móviles

- Puede resultar bastante pesado el tener que compilar nuestra aplicación y desplegarla sobre el dispositivo cada vez que queramos probar cosas desde el editor de **Unity3D**
- Para poder tener en el editor la posibilidad de recibir eventos de entrada de un dispositivo móvil (sensores o toques en pantalla) y poder ver los resultados en nuestra vista de juego del editor, podemos instalar la aplicación **Unity Remote** en nuestro dispositivo, conectar éste a **Unity3D** y disfrutar de las opciones de interacción del dispositivo sobre nuestro editor; y todo sin tener que ir compilando y desplegando sobre el dispositivo
- Lo primero que debemos llevar a cabo es instalar la aplicación **Unity Remote** en el dispositivo **Android** o **iOS**, en ambos sistemas la conexión se lleva a cabo por cable USB
- En el caso de los dispositivos Android necesitamos del Android SDK instalado.
- En función del sistema operativo y el dispositivo concreto puede ser necesario la instalación de drivers adecuados

<http://docs.unity3d.com/Manual/UnityRemote4.html>

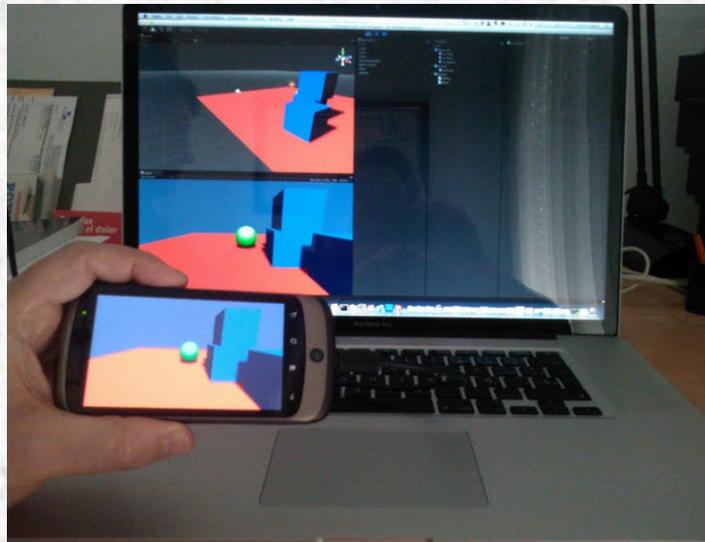


Unity3d y los dispositivos móviles

- Unity Remote funciona de forma que cuando damos a 'Run', todas las acciones que llevemos a cabo sobre el dispositivo se enviarán al editor, de forma que podremos ver la reacción en nuestro juego
- **Entradas:** entrada táctil sobre la pantalla del dispositivo, acelerómetro, giroscopio, streams de la cámara del dispositivo, magnetómetro y GPS
- Es importante seleccionar en Edit->Project Settings->Editor el dispositivo que queremos usar con Unity Remote

Unity3d y los dispositivos móviles

- Una vez conectado el dispositivo y teniendo en este la aplicación **Unity Remote** en ejecución, al ejecutar nuestro juego en el editor de **Unity3D** podremos ver sobre la pantalla del dispositivo el juego en acción (streaming de vídeo)
- La otra importante consecuencia será que cualquier interacción que llevemos a cabo en el dispositivo será reenviada al editor de **Unity3D**, con lo que podremos controlar, mediante scripting, el funcionamiento de nuestro juego en un dispositivo móvil.





UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

Los dispositivos móviles

Jordi Linares Pellicer

