

GSXR Simple Runtime 说明文档

前言：

General Standard for XR（简称 GSXR）标准通过提供统一的应用开发标准和设备对接规范，帮助开发者实现快速分发和多平台覆盖，更好地解决硬件终端平台耦合、标准差异化严重等问题，增强软件适配性。XR Runtime 必须根据产品设计，正确完成 XR 设备插件的初始化，并依据 XR 应用的功能需求，在适当的使用时机，调用对应的 GSXR 设备接口获取设备数据，配合 XR Runtime 本身的架构及功能设计，提供 XR 应用程序即时的设备交互数据，确保 XR 应用在 XR 设备上正确运行。

本工程按照上述要求，基本实现了一个简单的 GSXR Runtime，能够满足双目立体渲染，并通过 imu 数据来模拟设备旋转姿态的要求。

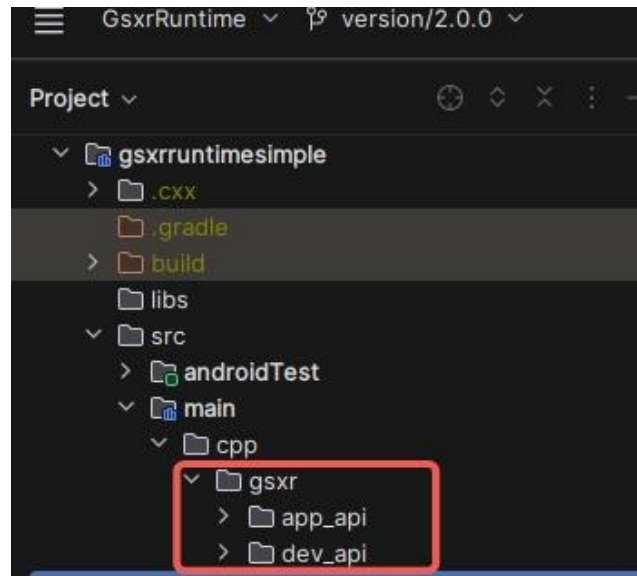
1. 运行需求：

系统平台：Android 16+

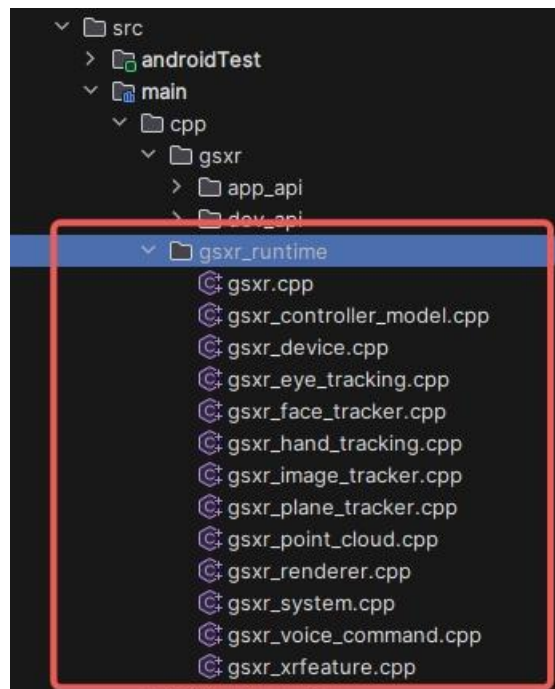
图形接口：GLES3.0 及更高版本

2. 工程结构说明：

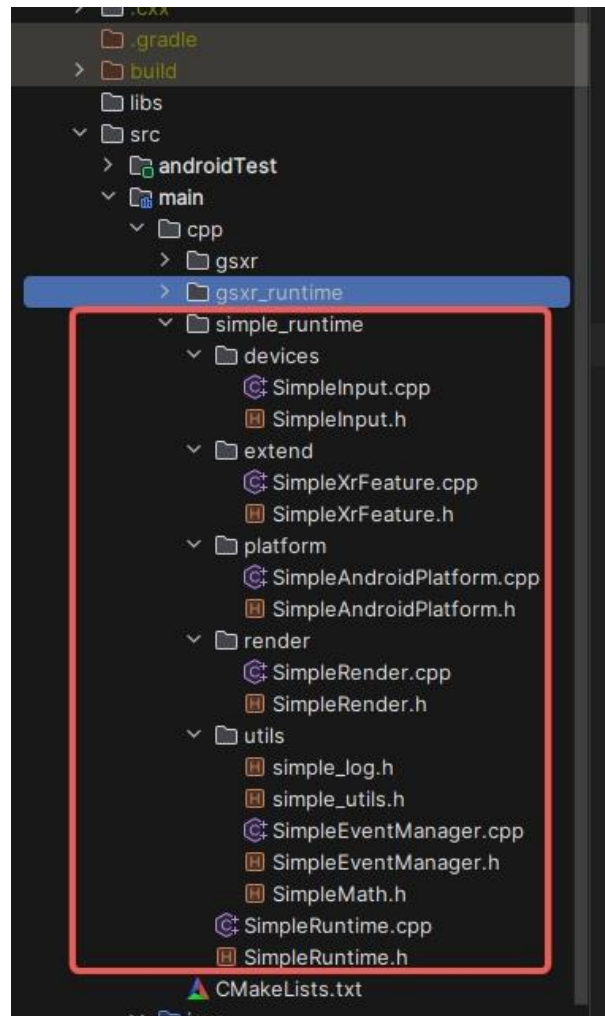
* `src/main/cpp/gsxr` - 存放 gsxr 接口头文件



* `src/main/cpp/gsxr_runtime` - 存放 gsxr 接口实现



* `src/main/cpp/simple_runtime` - 存放 gsxr 接口实现具体实现

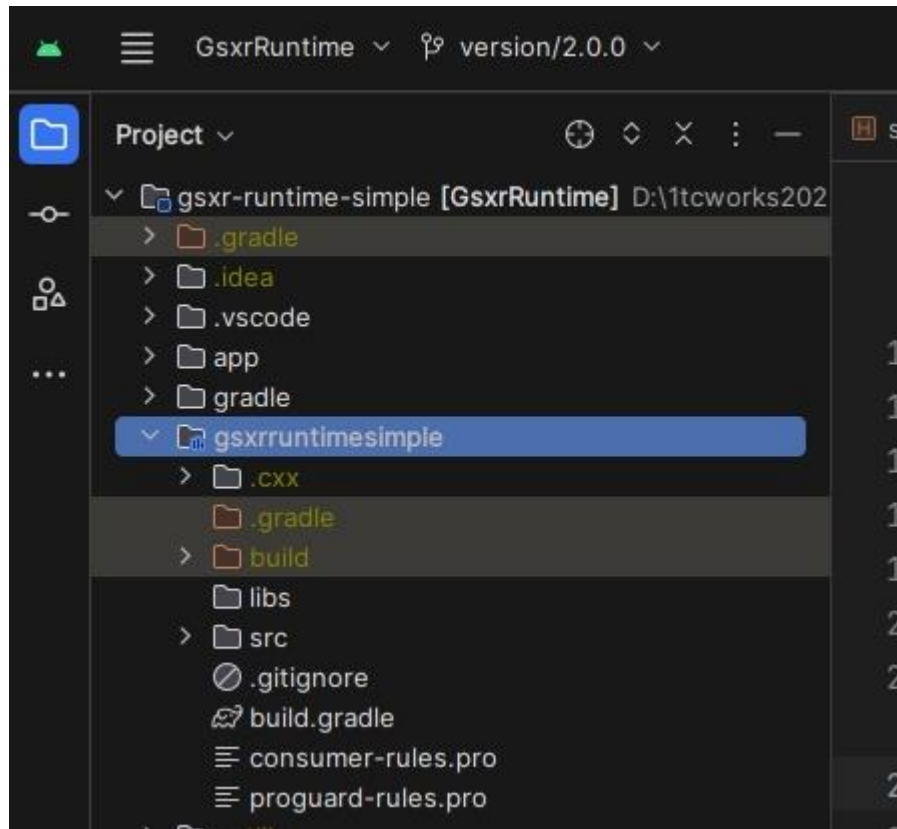


3. 编译环境:

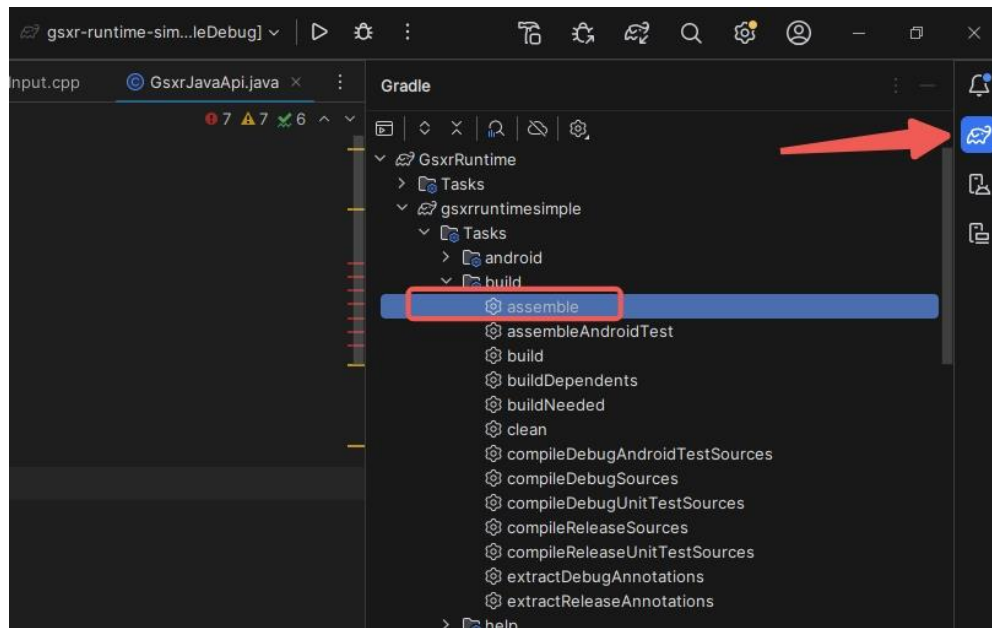
- * Android Studio 2021
- * ndk version r21
- * cmake version 3.18

4. 编译步骤

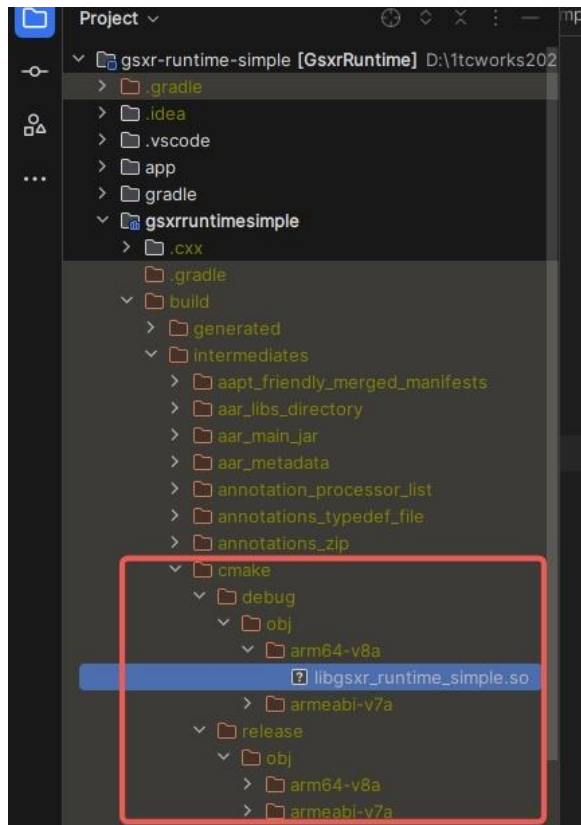
- 1) 使用 Android studio 打开工程目录。



2) 从 gradle 任务列表找到编译任务进行编译构建。



3) 构建结束后会生成动态库
libgsxr_runtime_simple.so



5. GSXR Runtime 库的使用

- 1) 生成的 runtime 库需要放置到 gsxr-runtime-apk 工程中，打包成 apk 进行安装使用。

