

Anleitungen

Friday, 28 April 2023 13:24

Anschlüsse

Arduino wird direct mit dem USB Anschluss an die Laptop angeschlossen.

Drucker wird mittels ein usb C Adapter, an eine der usb C Anschlüsse angeschlossen

Anmerkungen.

Du muss denselben Drucker als gestern benutzen.

Eventuell, um sicherzustellen, dass die Laptop nicht im Schlafmodus geht, mach das folgendes:

Die Seite besuchen.

<https://support.microsoft.com/de-de/windows/anpassen-der-einstellungen-f%C3%BCr-netzstrom-und-windows-26f623b5-4fcc-4194-863d-b824e5ea7679>

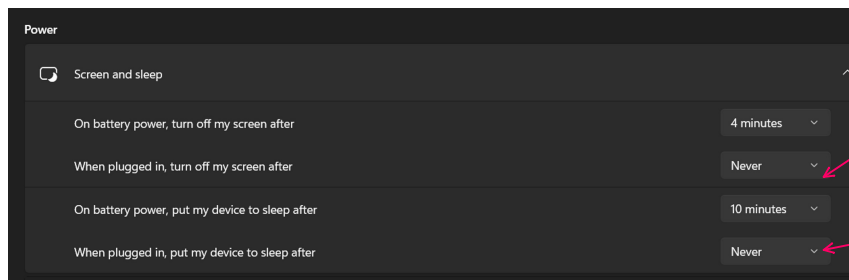
- Ruhezustand: Wählen Sie aus, wie lange Ihr Gerät warten soll, bevor es in den Ruhezustand übergeht, wenn Sie es nicht verwenden.

Weitere Informationen zum Herunterfahren, Ruhezustand oder Ruhezustand

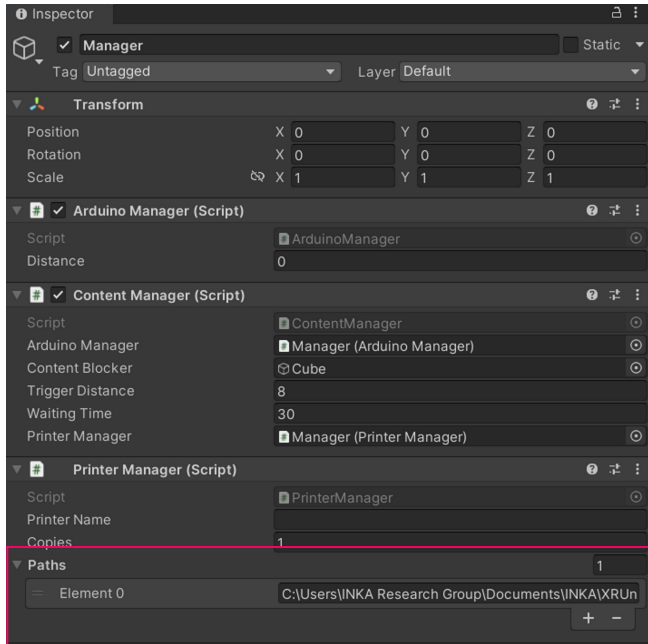
Öffnen der Power &-Einstellungen für den Ruhezustand

Drauf drucken

Unter Bildschirm, ändere die Optionen, sodass der Bildschirm sich NIE ausschaltet und es nie in den Schlafmodus geht.



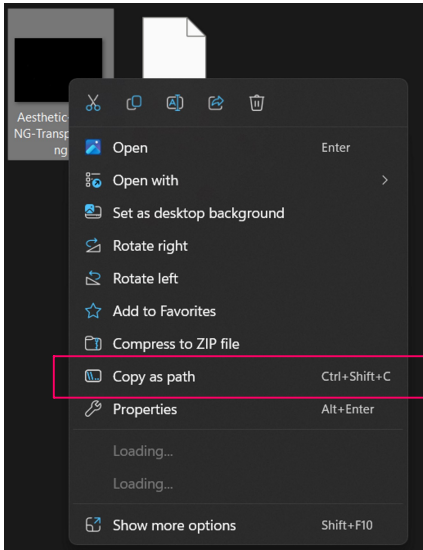
Bilder Path hinzufügen



Wähl Manager in Unity aus.

Unter Paths (Im Inspector), muss du jedes Path von jedes Bild voll einfügen.

Dies kannst du vom Explorer machen. Du machst Rechtsklick auf dem bild, und wählst "Copy as Path"



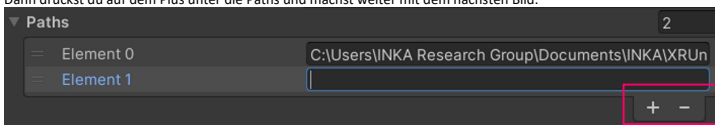
Es gibt dir etwas was so aussieht

"C:\Users\INKA Research Group\Documents\INKA\XRUnites\Tests\UltrasonicReciever\Assets\Images\PNGs\Aesthetic-Star-PNG-Transparent.png"

Du muss zuerst die "" löschen und den rest in den Paths einfügen

C:\Users\INKA Research Group\Documents\INKA\XRUnites\Tests\UltrasonicReciever\Assets\Images\PNGs\Aesthetic-Star-PNG-Transparent.png

Dann druckst du auf dem Plus unter die Paths und machst weiter mit dem nächsten Bild.



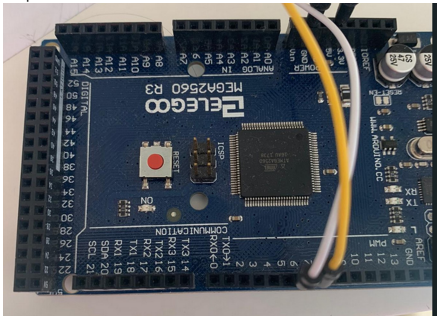
Am Ende, es müssen keine leere Felder geben. Wenn eins leer bleibt, wähl es aus und druck auf minus.

Vorbereitung

Nachem alles angeschlossen ist:

1. Reset knopf im arduino ein mal drucken.

1.



2. Sicherstellen dass der Drucker an ist.
3. Auf Play in Unity drucken.

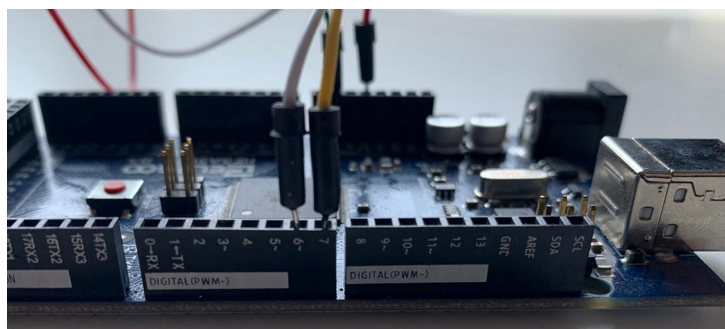
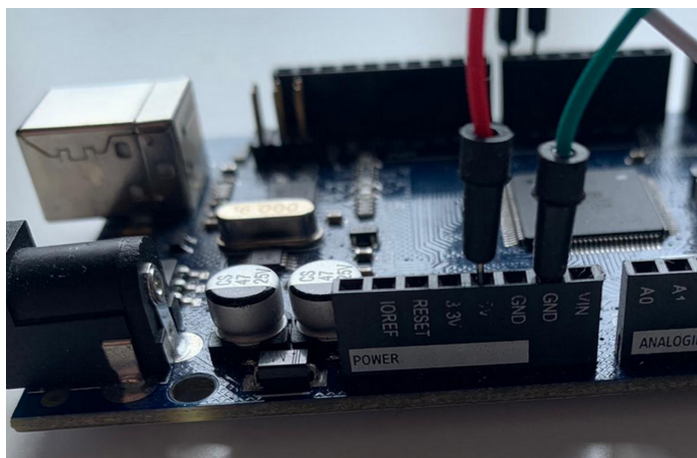
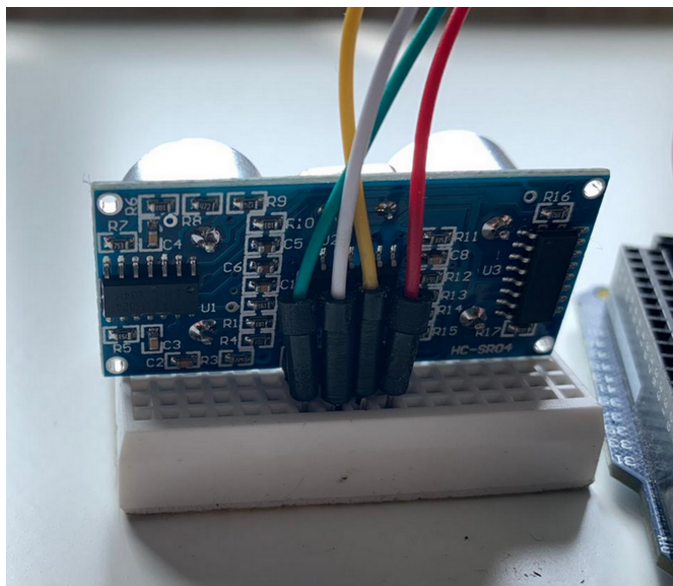
Aufbau

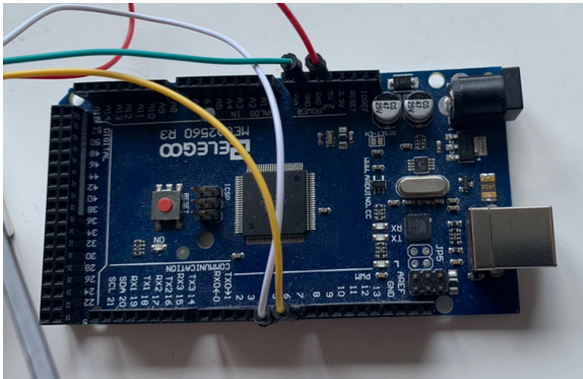
Im box habe ich Zeichnungen gemacht, von wo der Sensor und der Arduino geklebt sein müssen.

Wenn möglich, kleb die Kabeln auf der Metalplatte, wo ich es markiert habe. Sei vorsichtig, nicht die Kabeln zu ziehen.



Wenn ein Kabel rausgezogen wird, ich schicke dir auch Bilder von wie es angeschlossen ist.





Bugs

- Kontrollier ab und zu, dass der Sensor frei ist. Also, dass ein Brief nicht da drauf geblieben ist.
- Wenn der sensor nicht funktionieren würde.
 - o Stopp unity
 - o Druckl mal auf reset in der arduino
 - o Druck nochmal auf play in Unity.

Du kannst kontrollieren dass es funktioniert, wenn die Distanz nicht 1000 ist, sondern etwas in die Richtung von 9-14.

