**虚拟组装开发环境**

Issue Date – 2017/09/14

|  |  |
| --- | --- |
| **DOCUMENT ID:** | |
| **PROJECT: 虚拟装配** | **RELEASE: 1.0.0** |
| **FEATURE:** | **SUBSYSTEM:** |
| **DISTRIBUTE TO:** | |

Revision History

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Author** | **Reviewed By** | **A. Description Of Change**  **B. Summary of Review** | **Issued by / Date** |
| v1.0.0 | 张琦 |  | 创建文档 | 2017/09/14 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

目录

[**1** **概述** 4](#_Toc423205268)

[**1.1** **概述** 4](#_Toc423205269)

[**1.2** **编写目的** 4](#_Toc423205270)

[**1.3** **预期读者** 4](#_Toc423205271)

[**1.4** **关键术语** 4](#_Toc423205272)

[**2** **需求** 4](#_Toc423205273)

[**2.1** **UI功能说明** 4](#_Toc423205274)

[**3** **运行与支持环境** 4](#_Toc423205275)

[**3.1** **软件环境** 4](#_Toc423205276)

[**3.2** **硬件环境** 4](#_Toc423205277)

[**4** **流程说明** 5](#_Toc423205278)

[**4.1** **升级功能流程** 5](#_Toc423205279)

[**5** **相关文档** 9](#_Toc423205284)

[**6** **附件** 9](#_Toc423205285)

1. **概述**
   1. **概述**

虚拟组装的开发环境。

* 1. **编写目的**

搭建开发环境文档，为开发提供参考，作为团队开发的标准。

**预期读者**

项目开发团队成员

* 1. **关键术语**

|  |  |
| --- | --- |
| **缩写** | **描述** |
| Holocaust | MR混合现实智能眼镜 |

1. **需求**
   1. **虚拟组装开发环境**

通过本文档，能够配置项目开发环境。

1. **运行与支持环境**
   1. **硬件环境**

1.64位机器Windows 10专业版，企业版或教育版（家庭版不支持Hyper-V，即不支持hololens模拟器）

2.64位CPU

3.8GB以上的RAM

4.在BIOS中，必须具备以下功能：

硬件辅助虚拟化

二级地址转换（SLAT）

基于硬件的数据执行保护（DEP）

5.对于GPU，需DirectX 11.0或更高版本，WDDM 1.2驱动程序或更高版本

* 1. **软件环境**

Visual Studio（至少是Visual Studio 2015以上版本，Visual Studio 2015需要安装update3以上版本）

Unity（Visual Studio 2017 15.3.3以上版本，必选匹配unity2017.1.1f版本，否则将无法打包）

被组装的机器/工具等模型（面数降到Hololens能够支持的范围）

1. **搭建环境**
   1. **搭建Hololens开发环境**
   2. **代码架构图**
      1. Editor文件夹下的CustomInspectorForIndividualModel类：单个零件模型UI管理面板类
      2. Editor文件夹下的CustomInspector类：单个零件模型UI管理面板类
2. **相关文档**

无

1. **附件**

无