~~Problem med Hinge Joint som uppstod när ett annat objekt var kopplad med en joint till ett redan ”jointat” objekt löstes genom att göra den ”lägre” jointen till en Kinematic(~~[~~Kinematic~~](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Rigidbody-isKinematic.html)~~). Det verkar inte spela någon roll vilken av de lägre joints man gör Kinematic~~. Detta visade sig att inte vara helt sant och fungerade bara i situationen jag använde det i. Jag kommer inte riktigt ihåg vad som hände och varför jag kom till denna slutsats.

Problem vid stabilisering av vagn löstes med ett script som ser till att den lokala y axeln alltid pekar uppåt. Jag lekte runt med parametrarna och ansåg att 10 i stability och 10 i speed dög för mitt ändamål.

Alla Scripts skrivna av mig ligger i Scripts mappen. Inte alla är används. Där går det se processen av hur jag fixade problemen. Förutom GazeGestureManager och WorldCursor vilka är ifrån Hololens tutorialen (Båda oanvända). PathScript och Stabilize hittade jag på internet bara Stabilize används av dessa två just nu.

La vagnen och bladen i varsina tomma gameobjects för att återställa rotation och transform för att slippa slåss med det.

Väldigt mycket hjälp kom ifrån Microsoft developer hemsida för [hololens](https://developer.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/) och Unitys egna [hemsida](https://docs.unity3d.com/Manual/index.html) och [forum](https://forum.unity3d.com/). Där jag lärde mig om allt från Kinematic till hur hololensen funkar och allt där emellan.

För hjälp och info om Holotoolkit gå till deras [Github](https://github.com/Microsoft/HoloToolkit-Unity)

Mycket av det som gjordes var gjort med [hinge joints](https://docs.unity3d.com/Manual/class-HingeJoint.html) med motor på.

Hinge Joints med motor fortsätter att snurra runt sin joint om den inte har limits satta. Så om man inte vill att den ska snurra tryck också i ”Use Limits” och sätt i limits i grader. I detta projekt så sätts allt detta igenom Scripts (MotorTest och Motor2 för vardera joint som sitter på Arm2 och Vagn\_5\_5 objekten) Det sitter också joints på Vagn\_3\_Default\_As Machined\_ och Vagn\_4\_4, men dessa joints har varken motor eller limits igång och fungerar bara som joints för att se till att vagnen är stabiliserad med hjälp av Stabilize scriptet.