

# VR2epair

## Installation

### Quest 3

Zur Installation auf einer Quest3, die folgenden Schritte ausführen:

1. Im Meta-Konto unter **Headset-Einstellungen** → **Entwickler-Modus** den Entwicklermodus aktivieren.
2. Am Headset: Einstellungen → Erweitert → Entwickler öffnen und dort Personalisierte Einstellungen aktivieren sowie die MTP-Benachrichtigung einschalten.
3. **SideQuest** als Advanced Installer herunterladen und installieren:  
<https://sidequestvr.com/setup-howto>
4. Headset per **USB-3-Kabel** mit dem PC verbinden.
5. Am Headset die **USB-Debugging-Anfrage** bestätigen.
6. In **SideQuest** die **APK-Dateien nacheinander** installieren (insgesamt 7 Dateien).

Die Start-App heißt **VR2epairApp**.

### Pico 4

Die Installation auf einer Pico4, die folgenden Schritte ausführen:

1. Headset per **USB-3-Kabel** mit dem PC verbinden.
2. Im PC-Browser das **Pico-Gerät** auswählen.
3. Die Dateien in den Ordner **Downloads** des Geräts kopieren.
4. Headset aufsetzen.
5. Auf dem Headset die Dateien auswählen und installieren.

## Anwendungen

Aktuell sind fünf Anwendungen enthalten. Die Fernseherreparatur-Anwendung kann ebenfalls hinzugefügt werden. Dafür sind die folgenden Schritte auszuführen:

1. Start (`com.iisys.VR2epairApp`)
2. Einführung in VR (`com.iisys.IntroToVR`)
3. Waschmaschine – Platinen-Tutorial (`com.iisys.VR2epairTutorial`)
4. Waschmaschine – Heizelement-Tutorial (`com.iisys.VR2epairTutorialHeater`)
5. Waschmaschine – Übung (`com.iisys.VR2epairPractice`)

Alle Anwendungen wurden auf Englisch und Deutsch lokalisiert. Wenn die Sprache des Headsets geändert wird, passt sich auch die Sprache in der Anwendung entsprechend an.

## Start

Diese Anwendung enthält sowohl die Schaltflächen zu den anderen Anwendungen als auch die Logos der Projektpartner des VR2epair-Projekts. Mit dem Trigger-Knopf am Controller kann mit den Schaltflächen interagiert werden.

## Einführung in VR

Benutzer mit wenig Erfahrung in VR können hier die Benutzerinteraktionen kennenlernen. Mithilfe der Text-to-Speech-Funktion werden die Anweisungen auch vorgelesen. Die Anwendung führt die Benutzer Schritt für Schritt durch die Interaktionen. Rechts am Startpunkt befindet sich ein Menü, über das man zu den anderen Anwendungen des Projekts wechseln kann.

## Waschmaschine – Platinen-Tutorial

In dieser Szene besteht das Ziel darin, die Platine der Waschmaschine auszutauschen, um Fehler zu beheben. Das Menü kann mit dem Y-Knopf am linken Controller aufgerufen werden. Über dieses Menü können Benutzer zu anderen Anwendungen wechseln. Es wird die Interaktion mit virtuellen Händen genutzt, sodass eine Auswahl durch Berühren mit dem Zeigefinger möglich ist.

## Waschmaschine – Heizelement-Tutorial

In diesem Tutorial lernen die Benutzer, wie das Heizelement ausgetauscht und Widerstandsmessungen durchgeführt werden.

## Waschmaschine – Übung

Dies ist eine freie Szene, in der die Benutzer die gelernten Reparaturfähigkeiten ausprobieren können.