

INSTRUKCJA INSTALACJI I URUCHOMIENIA INTERAKTYWNA MATA DO REHABILITACJI DZIECI

Autor innowacji: Paulina Gembara, Maciej Gorzkowski,
Ewelina Smólkowska, Bartłomiej Burlaga

Nazwa Innowacji: Interaktywna mata do rehabilitacji
dzieci

Inkubator: Samorząd Województwa Wielkopolskiego – Regionalny
Ośrodek Polityki Społecznej w Poznaniu – Lider, partnerzy: Miasto
Poznań, Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe.

**Innowacja społeczna powstała w ramach realizacji projektu
„Przepis na wielkopolską innowację społeczną -usługi opiekuńcze
dla osób zależnych” współfinansowanego ze środków
Europejskiego Funduszu Społecznego - Program Operacyjny
Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020.**



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



WINS

Instrukcja instalacji i uruchomienia Interaktywnej Maty

1. Wymagania

- System: Windows 10 Professional
- Sprzęt
 - Komputer z monitorem. Zalecana konfiguracja (przetestowana):
 - Intel Core I7 8700
 - Dysk SSD
 - 16 GB RAM
 - GeForce GTX 1060 (wymagane 4 porty wideo)
 - USB 3.0
 - Połączenie z internetem
 - Microsoft Kinect v2 wraz z przejściówką do PC
 - 3 projektory, najlepiej typu short throw

2. Procedura instalacji

2.1. Pobieranie projektu (można pominąć w przypadku posiadania kopii projektu)

- 2.1.1. Pobierz i zainstaluj [TortoiseSVN](#) w wersji 64 bit
- 2.1.2. Utwórz na dysku folder o nazwie **InteraktywnaMata**
- 2.1.3. Kliknij Prawym Przyciskiem Myszy (PPM) na folderze i wybierz **SVN Checkout** z menu kontekstowego
- 2.1.4. Wprowadź do nowego okienka link <https://github.com/ZimaXXX/InteraktywnaMata.git>, zatwierdź i zautoryzuj się względem serwisu **GitHub** (należy posiadać konto z prawem dostępu do tego repozytorium).

2.2. (Alternatywnie) Kopiowanie projektu z płyty DVD

- 2.2.1. Przekopiuj folder **InteraktywnaMata** z płyty DVD bezpośrednio na dysk C. Można również w inne miejsce, ale należy wtedy odpowiednio dostosować dalsze instrukcje.

2.3. Silnik graficzny

- 2.3.1. Pobierz i zainstaluj [Epic Games Launcher](#)
- 2.3.2. Otwórz **Epic Games Launcher**, wejdź w zakładkę **Unreal Engine** i pobierz **Unreal Engine 4.19.X**

2.4. Środowisko programistyczne

- 2.4.1. Pobierz i zainstaluj [Microsoft Visual Studio 2017 Community Edition](#)

2.5. Baza danych

- 2.5.1. Pobierz i zainstaluj [MySQL Server Community 5.7.X](#) w opcji **Full**
- 2.5.2. Uruchom **MySQL Workbench**
- 2.5.3. Wybierz połączenie lokalne z listy połączeń
- 2.5.4. Zaloguj się jako admin z hasłem podanym podczas instalacji
- 2.5.5. Kliknij **Data Import/Restore**
- 2.5.6. Wybierz **Import from Self-Contained file**
- 2.5.7. Podaj ścieżkę do zrzutu bazy (np. **C:\InteraktywnaMata\trunk\Other\DB\dumps\dump.sql**)
- 2.5.8. Utwórz nową schemę o nazwie **interaktywnamata2**
- 2.5.9. Kliknij **Start Import**
- 2.5.10. Utwórz konto użytkownika **test** o hasle **test** i wszystkimi uprawnieniami do schemy **interaktywnamata2**

2.6. Microsoft Kinect

- 2.6.1. Pobierz i zainstaluj [Microsoft Kinect SDK 2.0](#)

2.7. Spout

- 2.7.1. Pobierz i zainstaluj [Spout](#)

2.8. Resolume Arena 6

- 2.8.1. Pobierz i zainstaluj [Resolume Arena 6.x](#)
- 2.8.2. Uruchom **Resolume Arena** i uzupełnij klucz aktywacyjny
- 2.8.3. Wczytaj plik konfiguracyjny **configVideomappingResolumeArena.xml** z folderu **C:\InteraktywnaMata\trunk\Other**
- 2.8.4. Skonfiguruj projektory oraz obraz zgodnie z instrukcją programu **Resolume Arena**

2.9. Przygotowanie skryptu uruchomieniowego

- 2.9.1. Przejdź do katalogu **C:\InteraktywnaMata\trunk\Other**
- 2.9.2. Przekopiuj plik **InteraktywnaMata.bat** na pulpit

3. Przygotowanie środowiska

- 3.1. Ustaw **Kinecta** około 2 metry od punktu w którym będzie znajdował się użytkownik
- 3.2. Podłącz **Kinecta** do portu **USB 3.0** oraz do gniazdka elektrycznego
- 3.3. Zamontuj projektory tak aby znajdowały się około 2 metry nad ziemią. 2 boczne muszą świecić w ten sam punkt na podłodze dokładnie tam gdzie będzie znajdował się użytkownik. Trzeci musi świecić w miejsce gdzie użytkownik będzie się patrzył (powinien znajdować się tam też **Kinect**).
- 3.4. Podłącz 3 projektory pod porty karty graficznej i uruchom je

- 3.5. Uruchom **Resolume Arena 6**, wczytaj plik konfiguracyjny jeśli potrzeba i skalibruj wyświetlanie obrazu na podłodze (tak aby obraz z przeciwległych projektorów się pokrywał) oraz na ekranie za **Kinectem**.

4. Uruchomienie aplikacji

- 4.1. Uruchom plik **InteraktywnaMata.bat**

5. Uwagi

- 5.1. Wygenerowane z aplikacji raporty znajdują się w folderze **C:\Users\NAZWA_UŻYTKOWNIKA\AppData\Local\InteraktywnaMata\Saved\Reports**