

HMT-1 和 HMT-1Z1 设备的 RWE Explorer



版本 1.0



HMT-1 和 HMT-1Z1 设备的 RWExplorer

法律信息.....	2
修订信息.....	2
简介.....	3
开始.....	4
步骤 1a: 在 Windows 上启动 RWExplorer.....	4
步骤 1b: 在 Mac 上启动 RWExplorer.....	5
步骤 1c: 启动应用程序.....	5
步骤 2: 连接 HMT 设备至计算机.....	6
步骤 3: 故障排除——HMT 设备上的 USB 选项.....	7
RWExplorer——应用程序概述.....	8
RWExplorer——开发人员工具.....	10
RWExplorer——拖放以安装 APK.....	11
RWExplorer——配置选项.....	12
WearML 窗口.....	13
附录 A——在 Windows PC 上下载和安装 RWExplorer.....	14
步骤 1: 在 Windows PC 上下载 RWExplorer.....	14
步骤 2: 在 Windows PC 上安装 RWExplorer.....	15
步骤 3: 在 Windows PC 上运行 RWExplorer.....	19
附录 B——在 Apple Mac 上下载和安装 RWExplorer.....	20
步骤 1: 在 Apple Mac 上下载 RWExplorer.....	20
步骤 2: 在 Apple Mac 上安装 RWExplorer.....	20
步骤 3: 在 Apple Mac 上运行 RWExplorer.....	21
附录 C——安装 ADB 驱动程序.....	22



法律信息

- ☞ 使用 HMT-1 设备，以及任何嵌入在此类设备中的软件或由 RealWear 提供的软件，均须遵守您与 RealWear 签订的书面协议（即“先锋项目协议”、“保密协议（NDA）”等）（统称为“协议”）。
- ☞ 本文档是技术指南，而不是法律文件。文档中的任何内容均不会更改协议的任何条款，也不授予您超出协议之外的任何权利或许可。
- ☞ 本指南是 RealWear 根据您与 RealWear 签订的保密协议向您提供的保密信息，因此您不得将本指南透露给其他方。
- ☞ 本指南包含第三方软件（如 Android Studio）的引用。对第三方软件的使用需遵循适用的第三方许可规定。
- ☞ 本指南为熟练的程序员提供了有关 HMT-1 设备编程的介绍，但不保证任何结果。
- ☞ RealWear 可能会不时更新本指南。您应该确保使用的是最新版本。

修订信息

V1.0	10-20-2016	Abbas Camp	初始版本
V1.1	12-28-2016	Trinh Nguyen	更新了截图、设置和 WearML



简介

RWExplorer 是运行于 Windows PC 和 Mac 电脑的一个桌面工具，可将 HMT-1 的屏幕镜像到桌面。这意味着作为一名开发人员，您不需要继续在 HMT 微型显示屏上查看应用程序正在执行的操作，而是直接在桌面上查看相同屏幕的大型版本。此外，您可以使用 PC 鼠标和键盘来驱动 HMT 设备上的用户界面。

RWExplorer 要求使用标准 USB 电缆将 HMT（或 HDK 模拟器）连接至 PC。

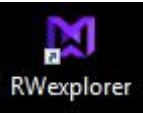
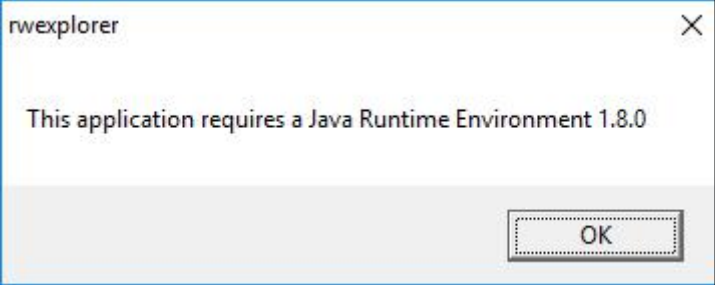
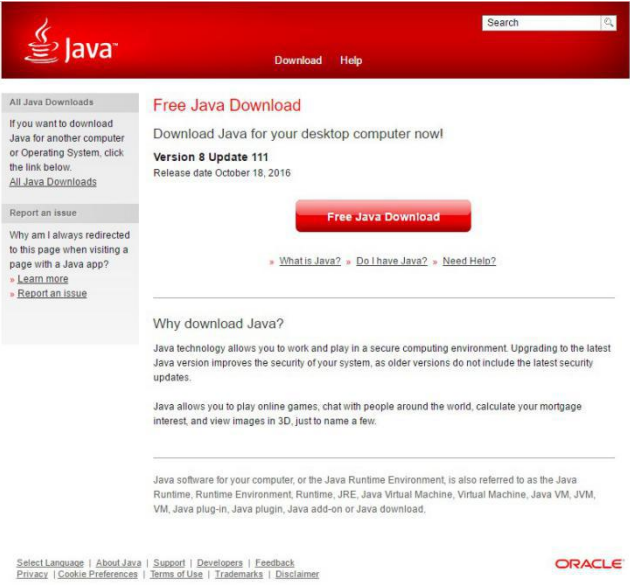




开始

如果您还没有下载和安装 RWExplorer，请参考附录 A 以查看 Windows PC 版本，或附录 B 以查看 Apple Macintosh 版本。

步骤 1a: 在 Windows 上启动 RWExplorer

<p>步骤 1 a1——要启动 RWExplorer 应用程序，导航到桌面以找到快捷方式图标（如果在安装向导中已经创建）。该应用程序也可位于安装应用程序的目录中。</p>	
<p>步骤 1 a2——如果系统没有安装 Java，系统将提示您从 java.com 网站上下载该程序。</p>	
<p>步骤 1 a3 从 java.com 网站上下载最新的 java 版本</p>	

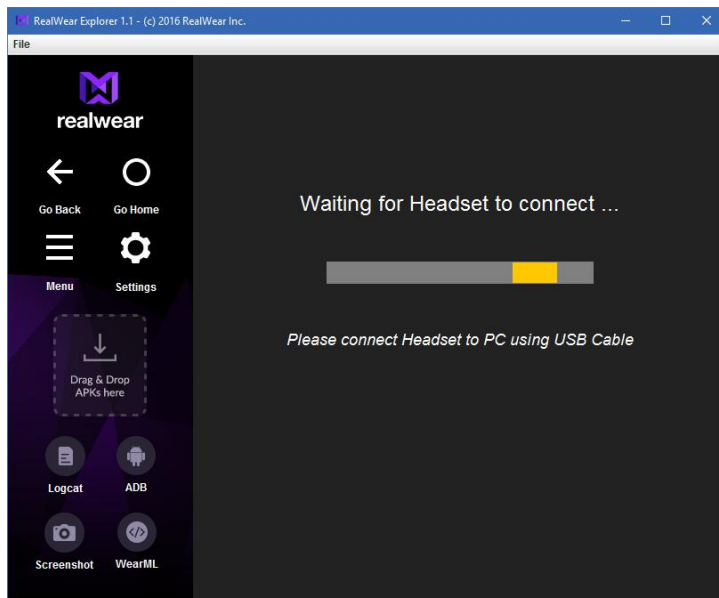


步骤 1b: 在 Mac 上启动 RWE Explorer

<p>步骤 1 b1——要启动 RWE Explorer 应用程序，导航到应用程序文件夹。RWE Explorer 创建时可放在桌面。</p>	
<p>步骤 1 b2——如果 RWE Explorer 应用程序不运行且不显示错误消息，找到.dmg 文件并打开目录文件夹，双击打开“Java 8”。</p> <p>按照 Java 8 的安装说明操作并重新运行应用程序。</p>	

步骤 1c: 启动应用程序

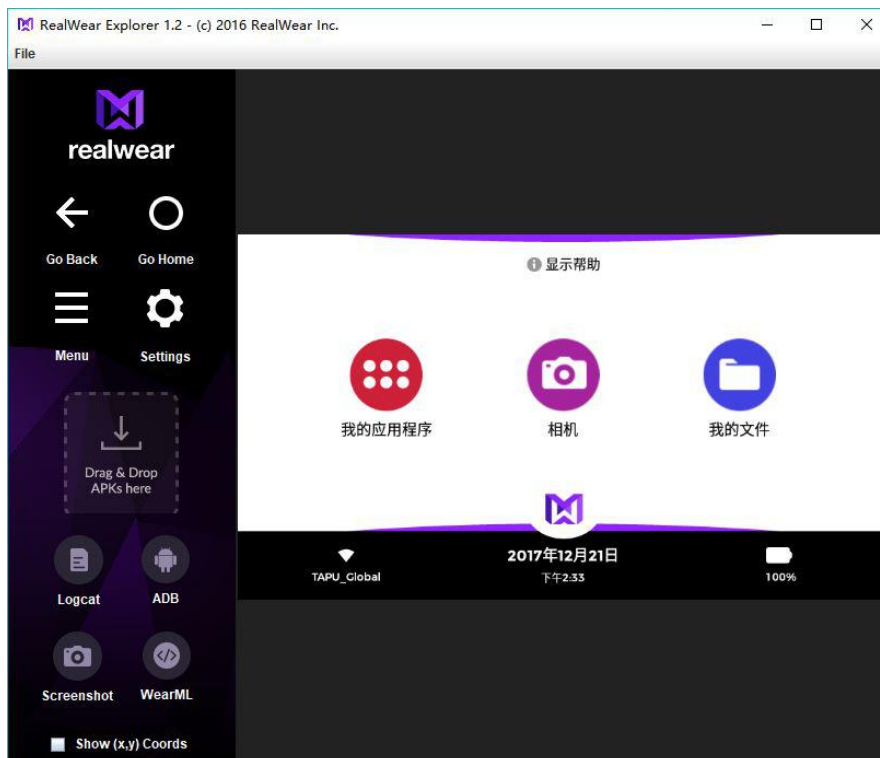
当应用程序启动后，将出现以下窗口。



窗口内的消息表明 HMT 尚未连接至计算机。

步骤 2: 连接 HMT 设备至计算机

使用一根 microUSB 数据线（不含），将一端插入 HMT 设备，另一端插入计算机。如果 HMT 正确设置并启动，计算机屏幕将会改变以反映 HMT 屏幕的内容。



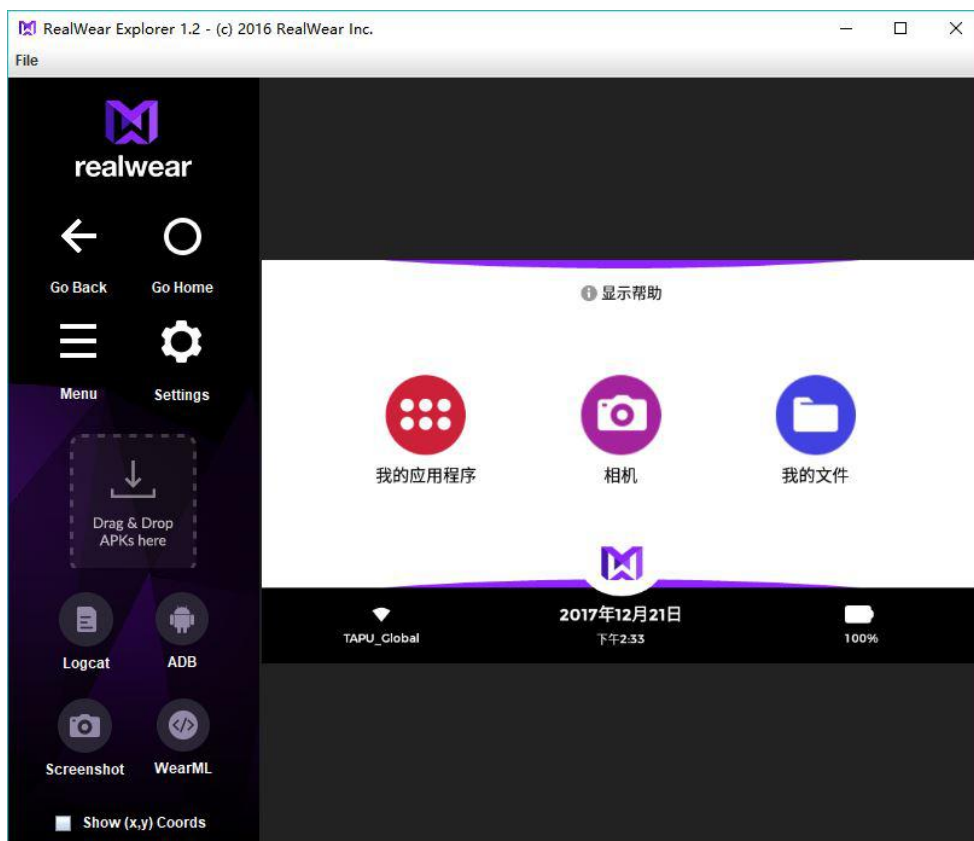
步骤 3: 故障排除——HMT 设备上的 USB 选项

如果通过 USB 线连接了两台设备后，计算机仍然显示正在等待设备连接，很可能是某些 USB 选项没有在 HMT 设备上启用。更多有关如何启用 USB 选项的详细信息，参考附录 C。



RWExplorer——应用程序概述

一旦启动后，RWExplorer 将采用单窗口的应用程序形式：







RWExplorer 窗口的主要部分用于镜像 HMT 屏幕的内容。屏幕将以每秒两次的速度连续刷新，以便忠实地显示用户在佩戴耳机时看到的内容。

此外，点击屏幕上的任何地方都可以激活 HMT 用户界面元素——例如点击上面的“我的应用程序”按钮与在耳机内说“我的应用程序”具有相同的效果。

同样，可以使用计算机键盘在 HMT 用户界面上键入文本字段。通过这种方式，开发人员可以查看 HMT 应用程序并与之交互，而不必持续佩戴该设备。




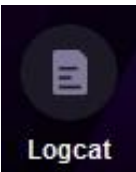
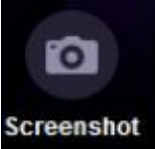
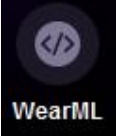
除了中央屏幕显示之外，还有一些额外的选项可以让开发人员更容易使用：

	主页（Go Home）：按下该按钮将使 HMT 返回至主屏幕。与用户说出“回到主页”命令的效果相同。
	返回（Go Back）：按下该按钮将使 HMT 返回至上一个屏幕。与用户说出“转到上一页（go previous）”命令的效果相同。
	设置（Settings）：该按钮是在 HMT 设备上启动标准的 Android 设置的快捷方式。
	菜单（Menu）：这是按下“菜单”按钮的快捷方式，一些旧的 Android 设备上就有该功能。多数 HMT 应用程序不需使用该按钮，但为了与旧的 Android 应用程序兼容而提供了该按钮。



RWExplorer——开发人员工具

还有一些针对 Android 应用程序开发人员而开发的其他工具。这些工具用下面的图标表示，位于屏幕的左下角

 <p>ADB</p>	“ADB”按钮用于打开一个新的命令提示窗口，允许输入 Android ADB 命令并运行。
 <p>Logcat</p>	“Logcat”按钮用于下载 HMT 系统日志，并使用系统的默认文本编辑器打开。要更改默认的文本编辑器，导航至文件菜单，选择“选项”，然后浏览以找到所需的文本编辑器。
 <p>Screenshot</p>	“截图”按钮用于捕获连接至计算机的 HMT 设备的屏幕快照。 <ul style="list-style-type: none">• Macintosh: 获取屏幕截图并利用时间戳保存至桌面。• Windows: 获取屏幕截图并保存至可粘贴至图像编辑器的系统剪贴板。
 <p>WearML</p>	“WearML”按钮用于打开 WearML 窗口以管理 WearML 文件。



RWExplorer——拖放以安装 APK

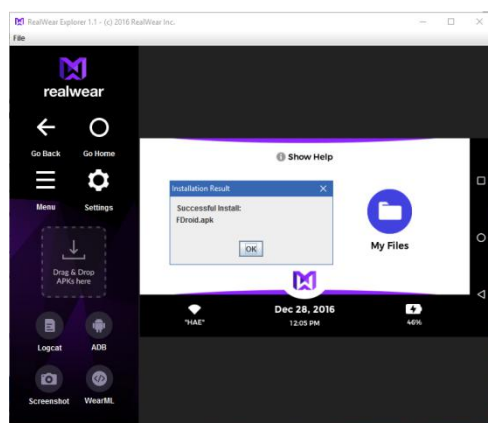
RWExplorer 支持以一种将 APK（Android 应用程序）安装到 HMT 上的非常简单的方法。这种方法通常被称为“侧载一个 APK”。

只需将计算机桌面上的 APK 文件拖放到 RWExplorer 的“放置区”即可激活。

<p>步骤 1——从桌面拖放 APK 文件至“放置区”</p> 	
<p>步骤 2——RWExplorer 将安装 APK 并报告进度</p>	

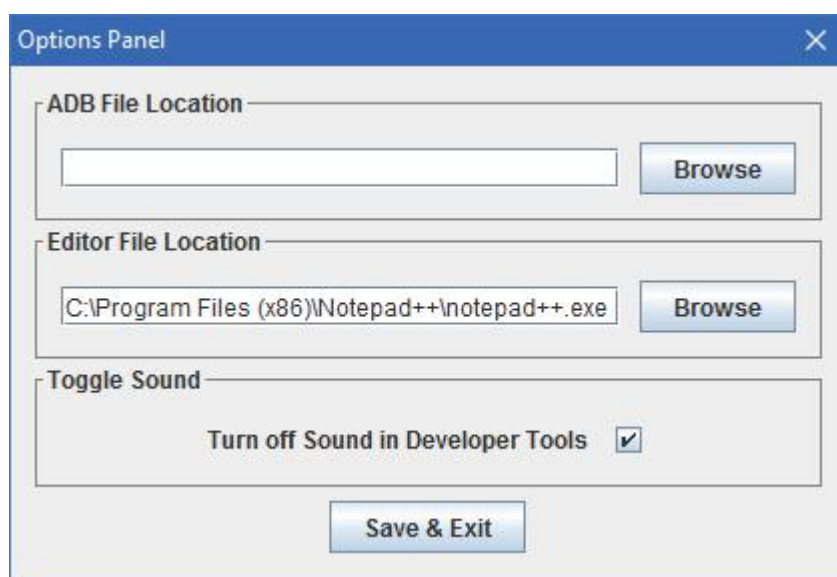


步骤 3——完成后将显示一条消息，指示安装成功或失败（在出错的情况下）



RWExplorer——配置选项

RWExplorer 的配置选项有限，可通过从“文件”菜单中选择“选项”进行访问。





该操作将显示“选项”面板，允许进行以下设置：

ADB 文件位置：

默认情况下，RWExplorer 会附带自己的 ADB 可执行文件副本。然而，此选项允许指定不同版本的 ADB。

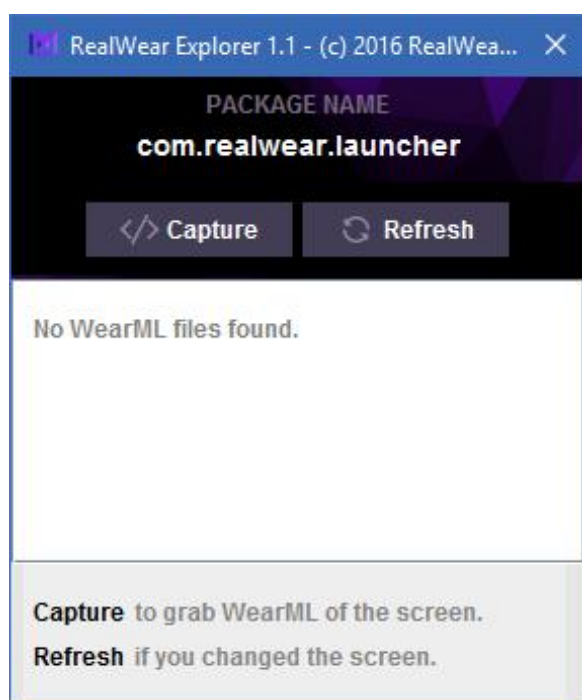
编辑器文件位置：

编辑器是系统文本编辑器，用于打开和读取 HMT 中的“logcat”文件。该选项允许用户指定不同的文本编辑器来使用。

切换声音：

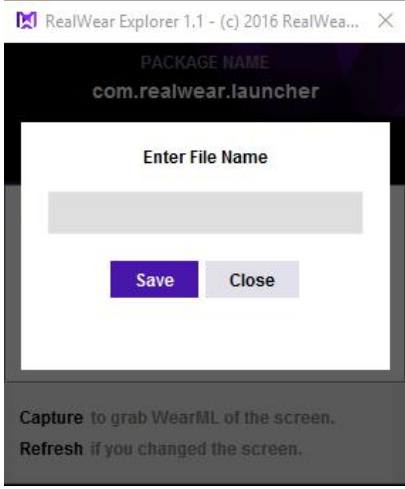

打开或关闭按钮点击声音。

WearML 窗口



	“捕获”按钮用于记录当前屏幕的 WearML 结构，并将其保存到您选择的文件中。
--	--



	 <p>WearML 文件会在您首选的文本编辑器中自动打开。</p> <p>您也可以在列表中双击打开文件。</p> <p>文件暂时存储在计算机中。文件中所做的更改会自动保存回设备中。</p>
	<p>当导航至设备中的其他应用程序时, WearML 窗口将仍保留在之前的应用程序中。</p> <p>按下“刷新”按钮可将 WearML 窗口刷新成当前屏幕。</p> <p>“刷新”按钮还可加载适用于当前屏幕的 WearML 文件。</p>




附录 A——在 Windows PC 上下载和安装 RWExplorer

要求: Windows PC, 运行 Microsoft Windows 7、8 或 10


步骤 1: 在 Windows PC 上下载 RWExplorer

使用以下链接为平台下载 RWExplorer:



 Windows PC 用 RWExplorer	http://realwear.com/wp-content/uploads/documentations/RWexplorer_installer.exe
--	---

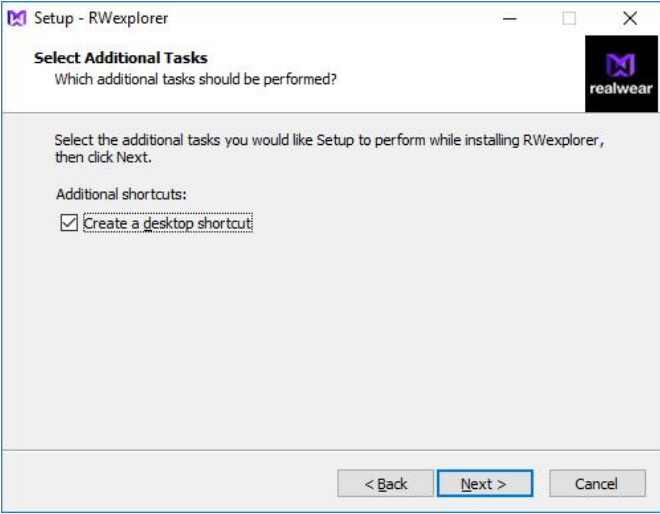
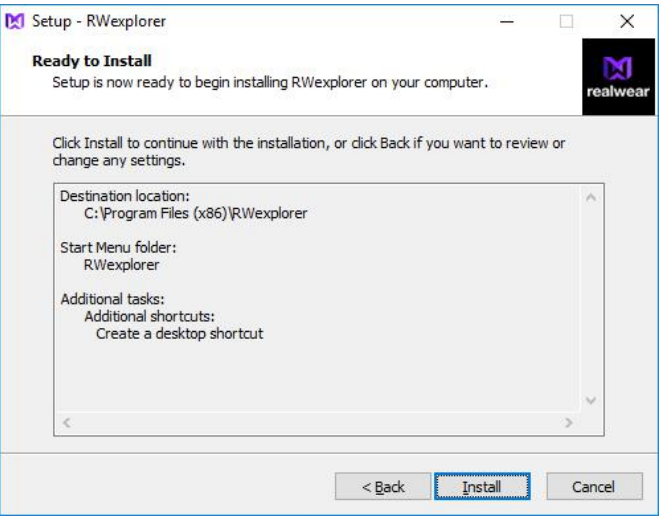
步骤 2: 在 Windows PC 上安装 RWExplorer

<p>步骤 1——首先, 双击 RWExplorer 安装程序。系统将开始安装向导, 并显示欢迎消息。</p> <p>点击“下一步”。</p>	
<p>步骤 2——选择 RWExplorer 应用程序将安装的位置。</p> <p>点击“下一步”。</p>	

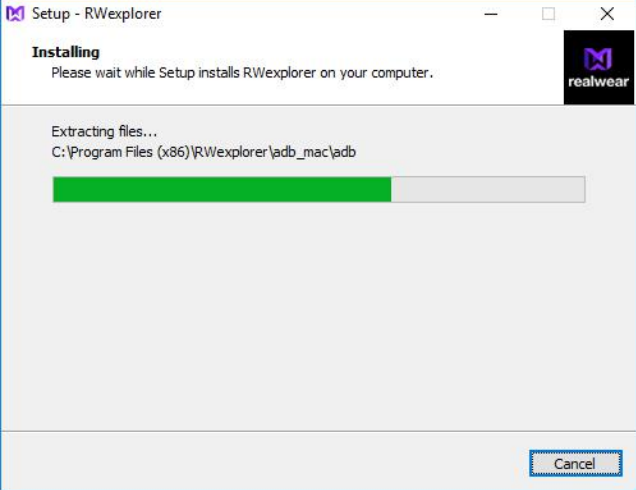
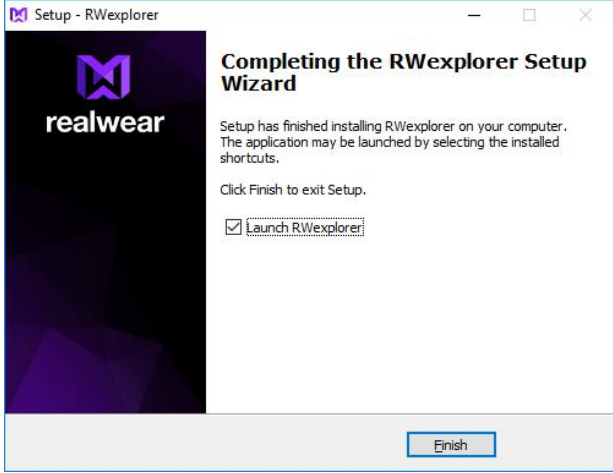


<p>步骤 3——选择程序快捷方式的位置，设置将在下面的“开始菜单文件夹”中创建一个快捷方式（默认：RWExplorer）。</p> <p>点击“下一步”。</p>	
<p>步骤 4——勾选复选框以创建桌面快捷方式。</p> <p>点击“下一步”。</p>	



	
<p>步骤 5——显示设置概览。</p> <p>点击“安装”。</p>	



<p>步骤 6——RWExplorer 应用程序将开始安装文件。</p>	
<p>步骤 7——完成安装后，系统将显示完成窗口。</p> <p>在完成安装后要启动 RWExplorer 应用程序，勾选“启动 RWExplorer”。</p> <p>点击“完成”。</p>	
<p>步骤 8——RWExplorer 安装窗口关闭，并启动应用程序。</p>	



如果关闭应用程序，该应用程序可能在桌面上。	
-----------------------	--

步骤 3: 在 Windows PC 上运行 RWExplorer

步骤 1 —— 导航到桌面以找到 RWExplorer 快捷方式图标（如果在安装向导中已经创建）。 该应用程序也可以位于安装应用程序的目录中。	
步骤 2 —— RWExplorer 应用程序将启动。	



附录 B——在 Apple Mac 上下载和安装 RWEplorer

要求：Apple Mac，运行 OS X 10.8 或更高版本

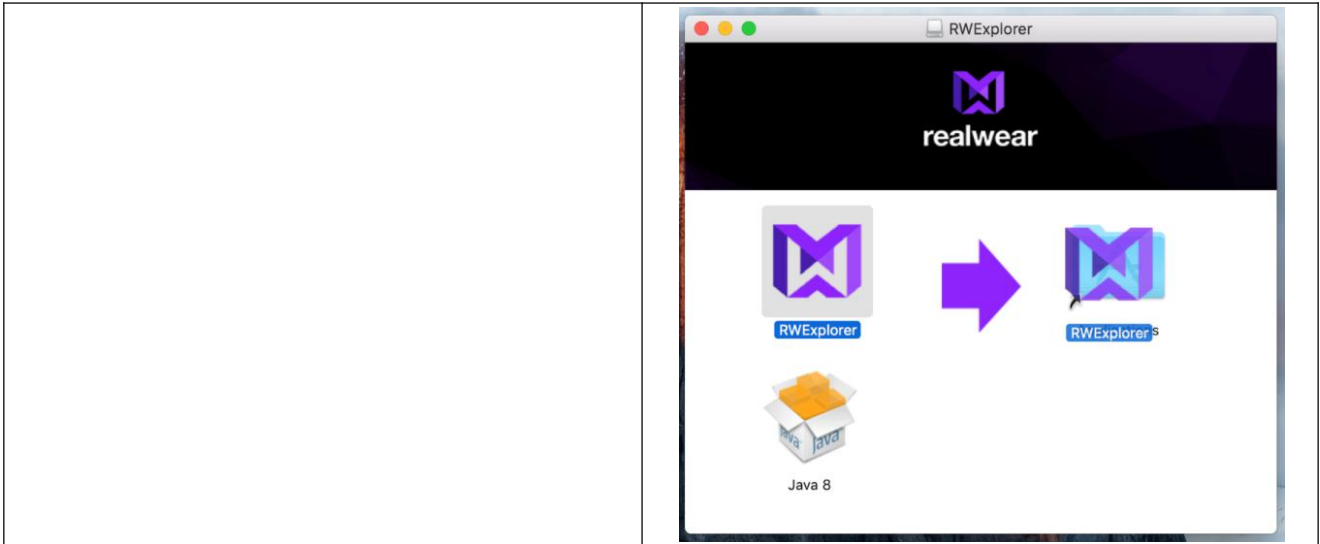
步骤 1：在 Apple Mac 上下载 RWEplorer

使用以下链接为平台下载 RWEplorer:

 Mac 用 RWEplorer	http://realwear.com/developers/rwe_installer_mac.dmg
--	---

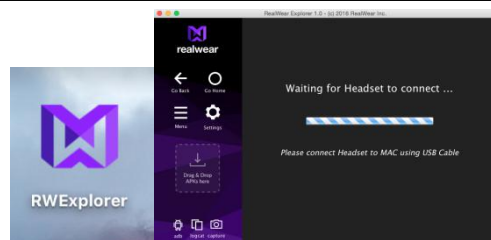
步骤 2：在 Apple Mac 上安装 RWEplorer

<p>步骤 1——首先，双击.dmg 文件以打开 RWEplorer 应用程序的目录文件夹。</p>	
<p>步骤 2 ——拖拽 RWEplorer 应用程序图标至应用程序文件夹。</p>	



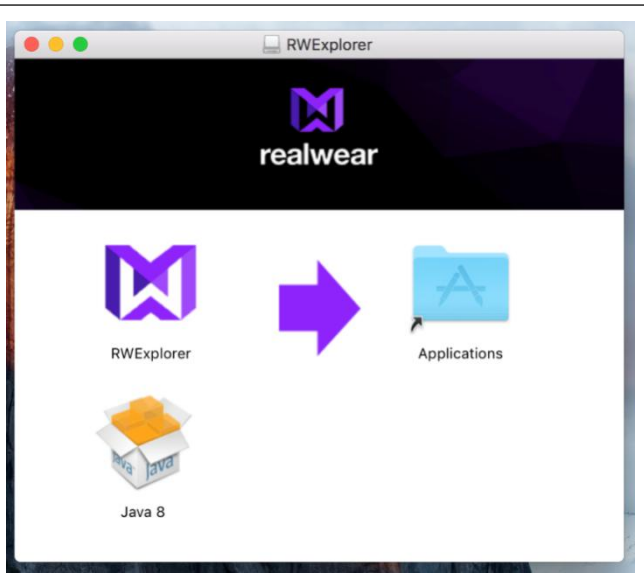
步骤 3: 在 Apple Mac 上运行 RWExplorer

步骤 1——导航至标记为“RWExplorer”的应用程序，位于桌面或应用程序文件夹中。



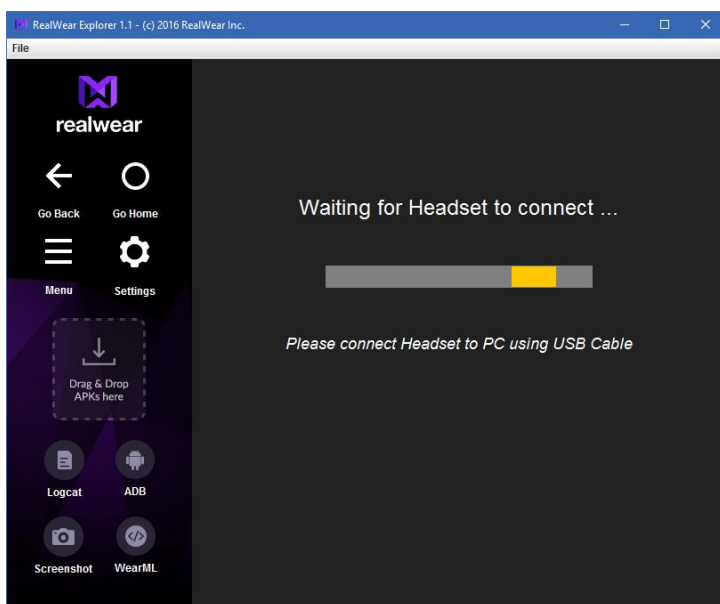


步骤 2——如果 RWExplorer 应用程序不运行且不显示错误消息，找到.dmg 文件并打开目录文件夹，双击打开“Java 8”。



附录 C——安装 ADB 驱动程序

如果通过 USB 线连接了 HMT 和计算机后，计算机仍然显示正在等待设备连接，很可能需要安装 ADB 驱动程序。



设备未连接的解决方案：

