

# Protokoll

## Anforderungen an eine Physik Engine

- Performance
- Zugänglichkeit (Läuft es auf allen Plattformen? Mac, Linux, Browser, Mobil)
- Typescript
- Dokumentation
- Lässt es sich gut integrieren?
- Extern? Also nicht an ein anderes Programm gebunden.
- Wichtigste Funktionen: Collider, Raycast
- Funktionsumfang

## Verbindung zwischen Core, UI und Physic Engine

