

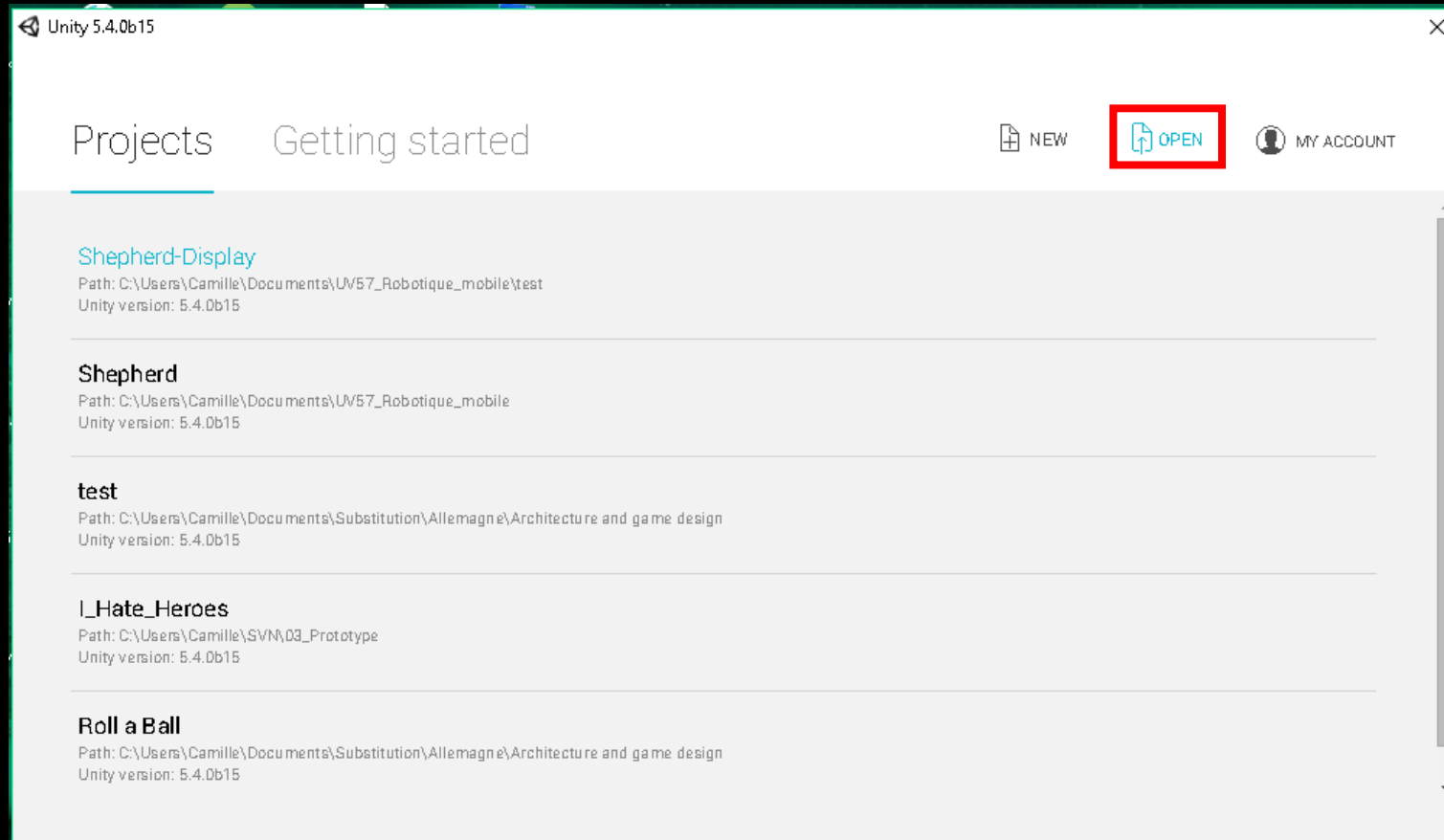
Readme

- Clonez le repository [Shepherd-Display](#)
- Si seule la branche master a été clonée, faites la commande suivante pour cloner la branche develop dans votre repertoire de travail.

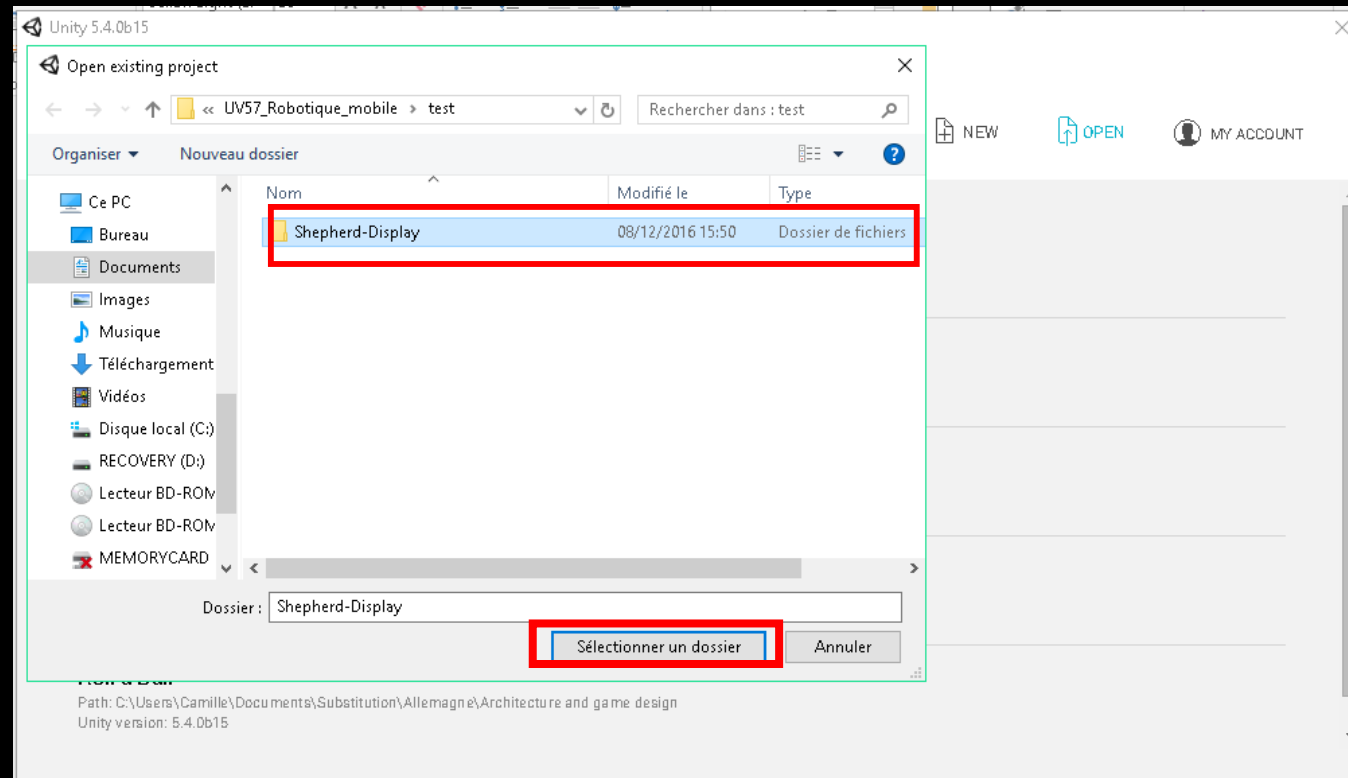
`git checkout -b develop origin/develop`

- Lancez Unity

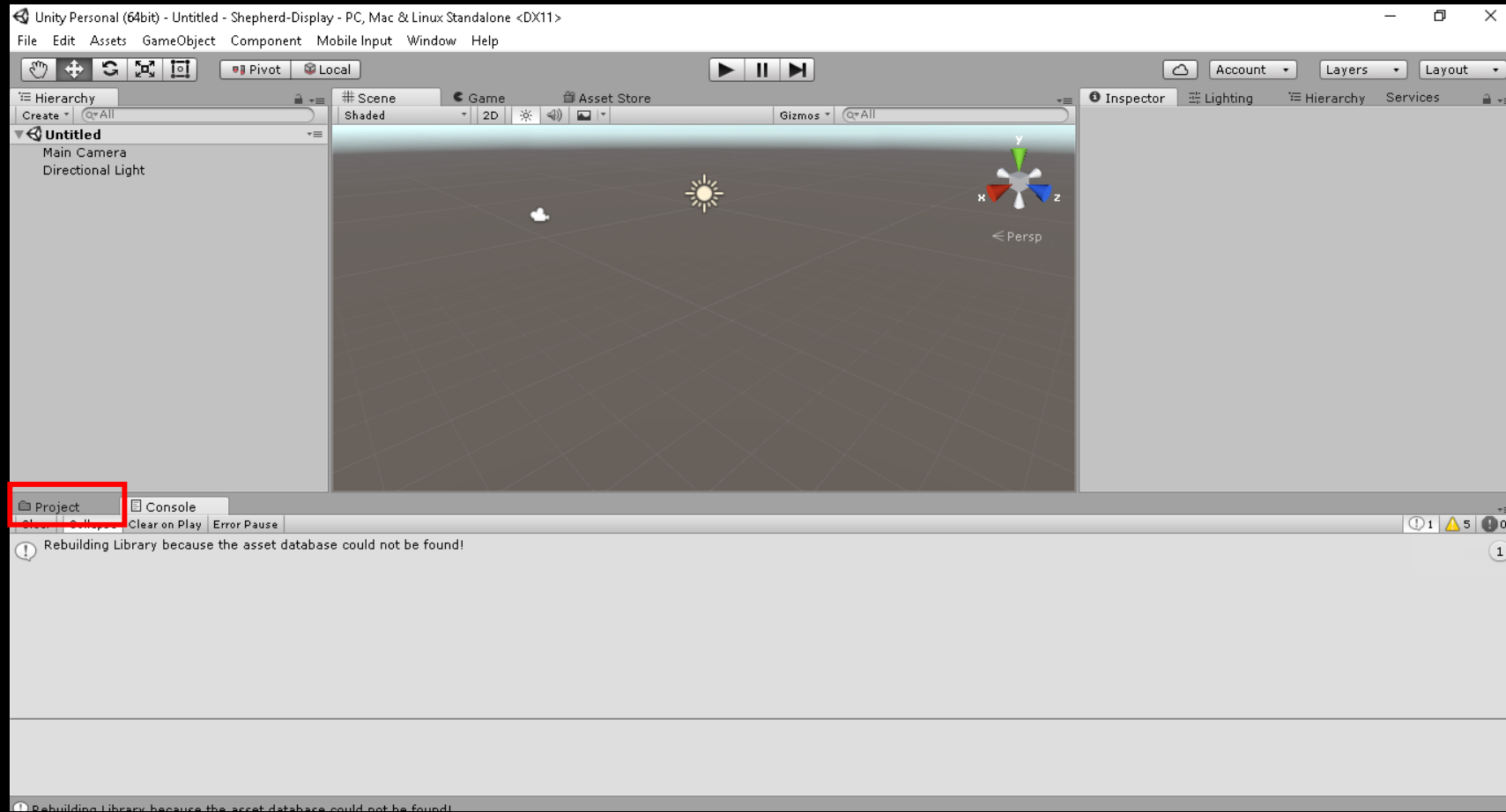
Chargez votre projet en cliquant sur « Open »



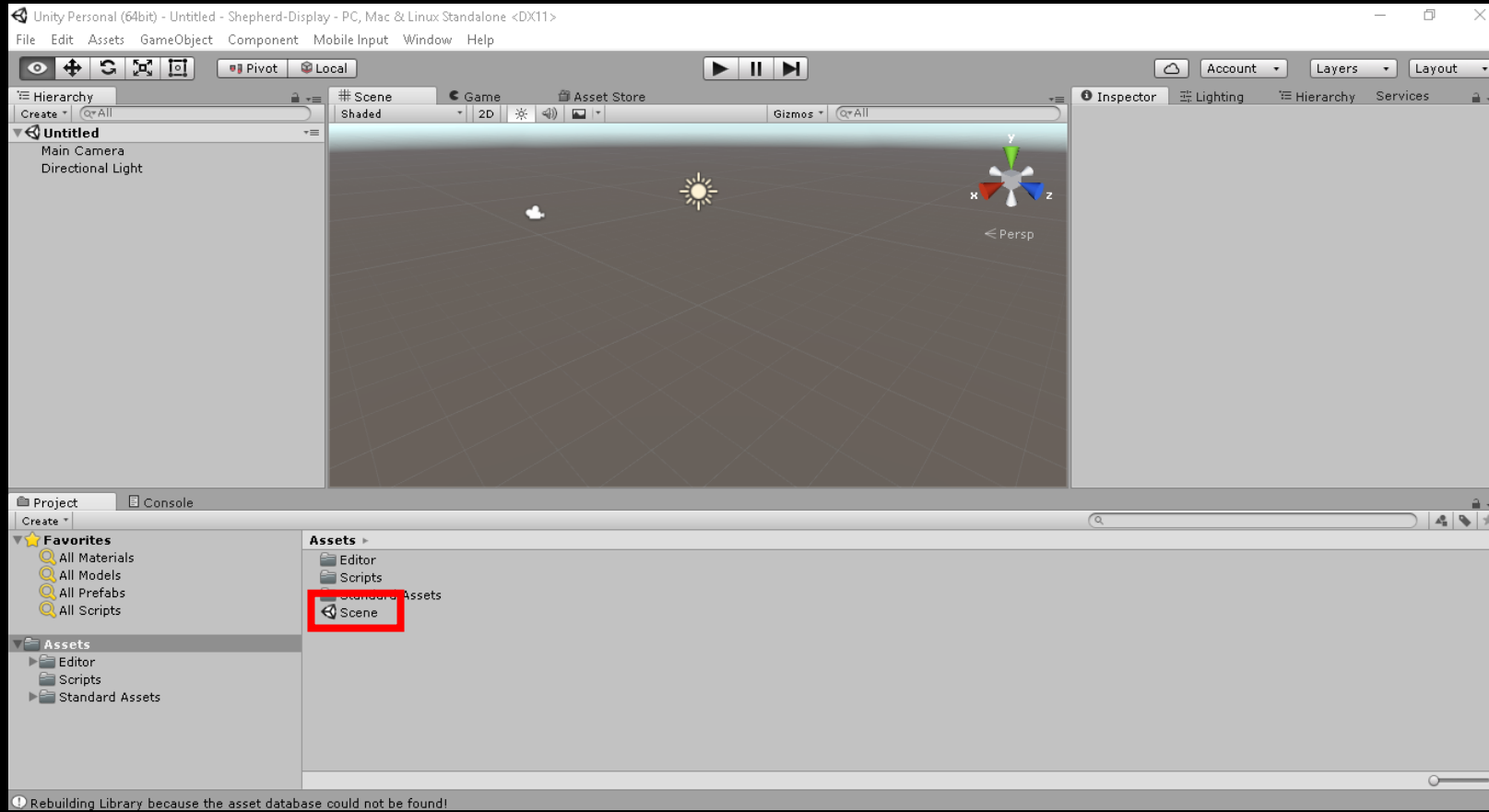
Sélectionnez votre projet dans vos dossiers et cliquez sur « Sélectionner un dossier »



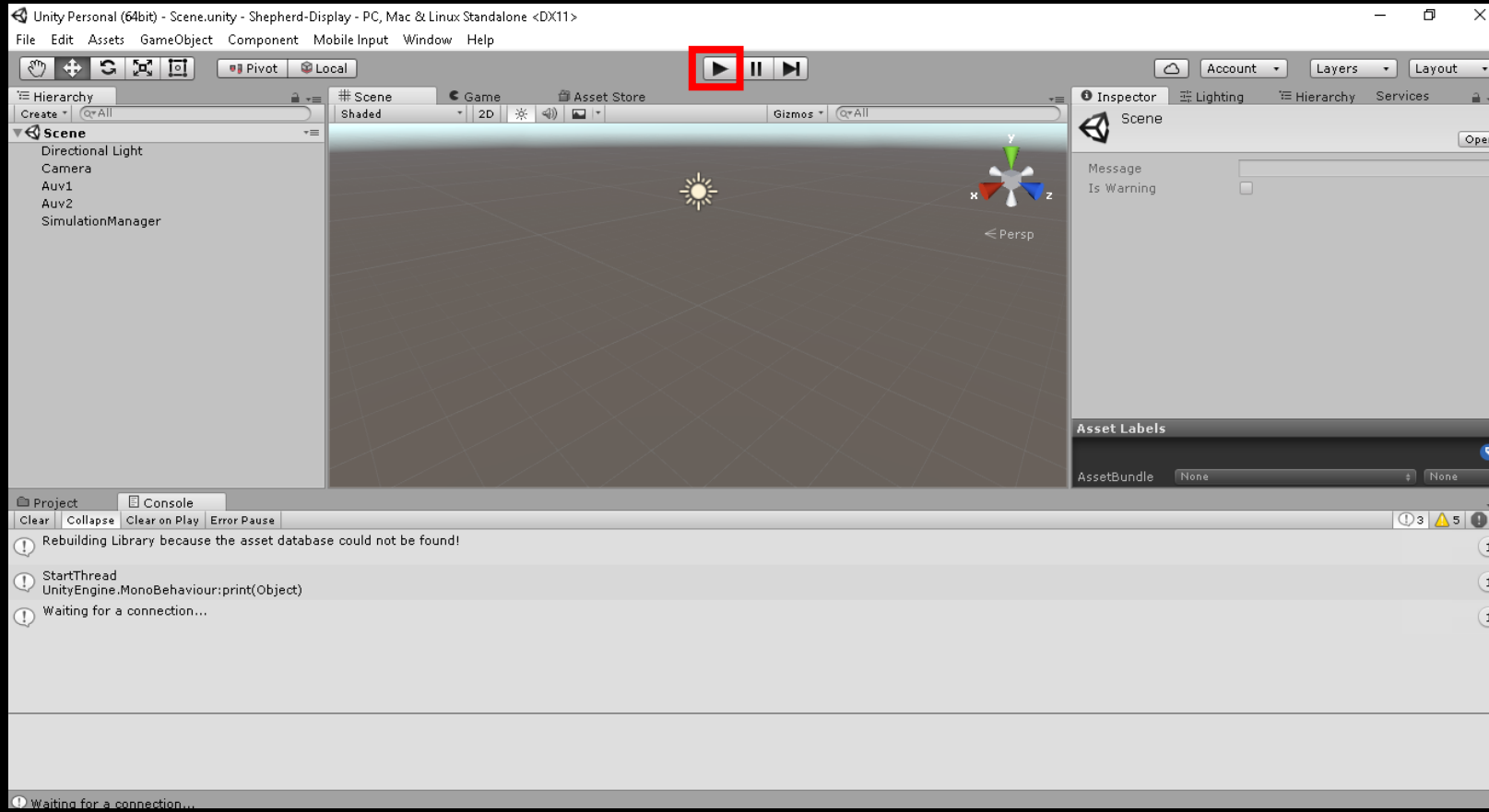
Cliquez sur l'onglet Project



Charger la scène pré-enregistrée en double cliquant sur « Scene »



Cliquez sur « play » pour lancer la simulation



- Lancez votre client (TCPclient.py par exemple) en faisant attention au numéro de port du serveur qui se trouve dans le script TCPserver.cs (Shepherd-Display\Assets\Scripts)
- Stoppez la simulation en cliquant à nouveau sur « play »
- Lorsque vous uploaderez votre projet sur git, uploadez seulement les répertoires Assets et ProjectSettings