**Ball Detection Docs**

Z. 3: Schaltet das GUI (= die Benutzeroberfläche) ein / aus

Z. 6 - 10: Importieren der nötigen Packages (threading, pgame)

Z. 12 - 13: Initialisierung von Pygame

Z. 14 - 16: Erstellen des Fensters (sofern GUI aktiviert ist)

Z. 18: Starten der Webcam

Z. 19 - 20: Variablen für die farbe des Balls (im HSV - Farbraum)

(https://de.wikipedia.org/wiki/HSV-Farbraum)

Z. 21: Initialisierung d. Found - Arrays (Speichert die Koordinaten aller gefunden orangen Pixel

Z. 24 - 54: Definition von 4 Methoden (für die Analyse der Bildes)

Z. 58 - 61: Leeren des Found - Arrays, sowie leeren d. GUI (falls aktiv)

Z. 64 - 66: Definition von Methode für das Anzeigen d. orangen Pixel

Z. 69 - 78: Definition der Threading - Methode

(https://de.wikipedia.org/wiki/Thread\_(Informatik))

Z. 81 - 82: Definition der Methode zur Aufnahme von Fotos

Z. 85 - 93: Das eigentliche Programm, welches beim starten des Programms ausgeführt wird