

## Pharus ausführen

1. Öffnen Sie den Ordner "Pharus/bin".
2. Führen Sie die Commandline aus und geben Sie den folgenden Befehl ein:

```
Befehl: Pharus htl-leonding.rec
```

3. Beachten Sie, dass der Pharus-Ordner im Hauptverzeichnis (Repo) auf Main liegt.

## Neue Szenen erstellen

1. Erstellen Sie eine neue Szene mit einem vorhandenen Template. Das Template befindet sich im Ordner "Scenes".

## Kameraansicht ändern

1. In der Szene öffnen Sie das Objekt "DeepSpaceSetup" in der Szenenhierarchie.
2. Wählen Sie im Inspector des "UdpCmdConfigMgr" entweder "Floor" oder "Wall" aus, um die Kameraansicht anzupassen.

## Mit Tracker arbeiten

1. Erstellen Sie ein neues Objekt (z.B., Cube oder UI) und platzieren Sie es auf dem Boden.
2. Fügen Sie dem GameObject das "OnCollision" Skript hinzu.
3. Schreiben Sie den gewünschten Code unter dem Kommentar im "OnCollisionScript".
4. Um zu testen, führen Sie Pharus aus. Beachten Sie, dass die Positionen von Pharus zufällig sind und nicht geändert werden können. Platzieren Sie daher die Objekte so, dass sie mit den Trackern in Kontakt kommen.