

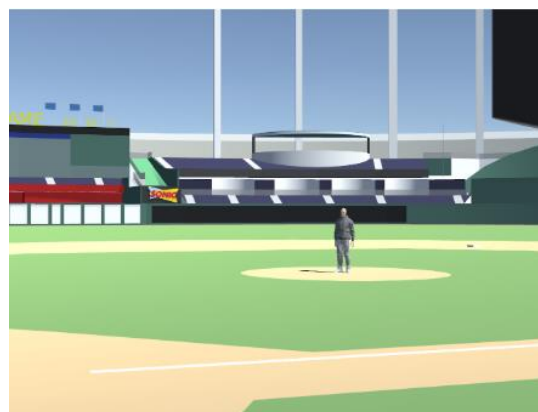


I PLAKAT INFORMACYJNY PROJEKTU GRUPOWEGO – CZERWIEC 2019



Katedra Inteligentnych Systemów Interaktywnych

Zespół projektowy: 16@KISI'2019	1. Patryk Iracki - kierownik 2. Katarzyna Hudy 3. Adam Zieliński 4. Łukasz Ślęzyk
Opiekun:	dr inż. Jacek Lebieź
Klient:	dr inż. Jacek Lebieź
Data zakończenia:	17.06.2019
Słowa kluczowe:	LZWP, baseball, symulacja rozproszona



TEMAT PROJEKTU:

**Interaktywna symulacja rozproszona między jaskinie
Laboratorium Zanurzonej Wizualizacji Przestrzennej**

CELE I ZAKRES PROJEKTU:

Celem projektu jest stworzenie symulacji rozproszonej w przynajmniej dwóch jaskiniach rzeczywistości wirtualnej Laboratorium Zanurzonej Wizualizacji Przestrzennej na bazie środowiska Unity.

1. Zaprojektowanie i stworzenie aplikacji rozproszonej, symulującej dwuosobową grę w baseball, działającą w dwóch jaskiniach rzeczywistości wirtualnej Laboratorium Zanurzonej Wizualizacji Przestrzennej.
2. Opracowanie dokumentacji.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY:

1. Opracowanie harmonogramu pracy, analiza wymagań, projekt sceny.
2. Synchronizacja ruchu postaci na ekranach obu uczestników symulacji.
3. Opracowanie interfejsu użytkownika - sterowanie za pomocą ruchu ręki trzymającej flystick.
4. Zamodelowanie ruchu piłki między uczestnikami symulacji.

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE ROZWIĄZANIA, KIERUNKI DALSZYCH PRAC:

Cechy charakterystyczne:

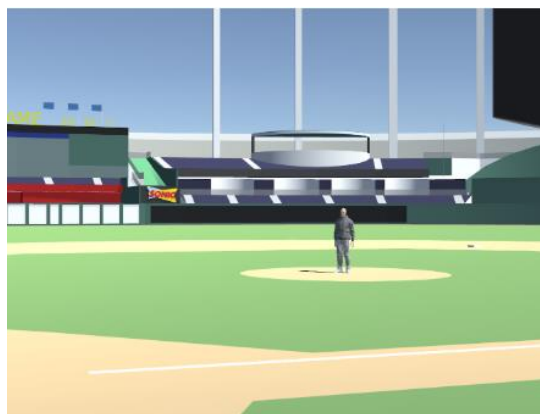
1. Symulacja gry w baseball.
2. Oparta na silniku Unity 2018.1.9.
3. Działająca w jaskiniach rzeczywistości wirtualnej Laboratorium Zanurzonej Wizualizacji Przestrzennej.

Kierunki dalszych prac:

1. Połączenie istniejących komponentów symulacji w całość.
2. Przystosowanie symulacji do uruchomienia w jaskini rzeczywistości wirtualnej.
3. Implementacja rozgrywki dla dwóch graczy korzystających z dwóch jaskiń.
4. Przetestowanie symulacji w dwóch jaskiniach.

**I TEAM PROJECT INFORMATION FOLDER – JUNE 2019****Department of Intelligent Interactive Systems**

Project team: 16@KISI'2019	1. Patryk Iracki - leader 2. Katarzyna Hudy 3. Adam Zieliński 4. Łukasz Ślęzyk
Supervisor:	dr inż. Jacek Lebieź
Client:	dr inż. Jacek Lebieź
Date:	17.06.2019
Key words:	LZWP, baseball, distributed simulation

**PROJECT TITLE:**

**Interactive simulation distributed among
caves of Immersive 3D Visualization Lab**

OBJECTIVES AND SCOPE:

The project goal is to create a distributed simulation in at least two virtual reality caves of Immersive 3D Visualization Lab based on Unity engine.

1. Designing and creating a distributed application simulating two player baseball game working in two virtual reality caves of Immersive 3D Visualization Lab.
2. Writing a documentation.

RESULTS:

1. Creating a work schedule, requirements analysis, scene design.
2. Synchronization of player movements on screens of both simulation users.
3. Development of user interface – control with arm movement holding a flystick.
4. Modeling of ball movement between users of simulation.

MAIN FEATURES, FUTURE WORKS:

Main features:

1. Baseball game simulation.
2. Based on Unity 2018.1.9 engine.
3. Working in virtual reality caves of Immersive 3D Visualization Lab.

Future works:

1. Integration of existing simulation components.
2. Adapting the simulation to be run in virtual reality cave.
3. Implementation of gameplay for two players using two caves.
4. Testing of the simulation in two caves.