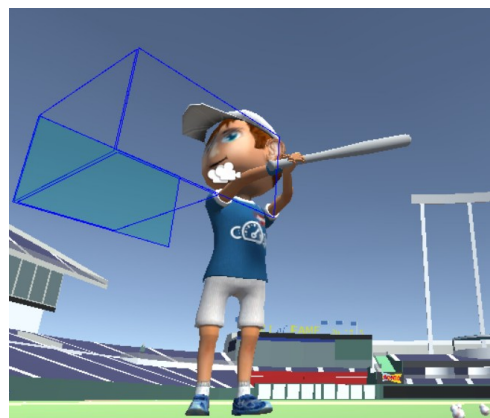




Katedra Inteligentnych Systemów Interaktywnych

Zespół projektowy: 16@KISI'2019	1. Patryk Iracki - kierownik 2. Łukasz Ślęzyk 3. Katarzyna Hudy 4. Adam Zieliński
Opiekun:	dr. inż. Jacek Lebieź
Klient:	dr. inż. Jacek Lebieź
Data zakończenia:	17.02.2020
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. Przystosowanie symulacji do uruchomienia w jaskini rzeczywistości wirtualnej.
2. Rozgrywka dwuosobowa działająca w jaskini rzeczywistości wirtualnej i na komputerze.
3. Sterowanie za pomocą flysticków.
4. Logika rozgrywki i punktacja

CECHY CHARAKTERYSTYCZNE ROZWIĄZANIA, KIERUNKI DALSZYCH PRAC:

Cechy charakterystyczne:

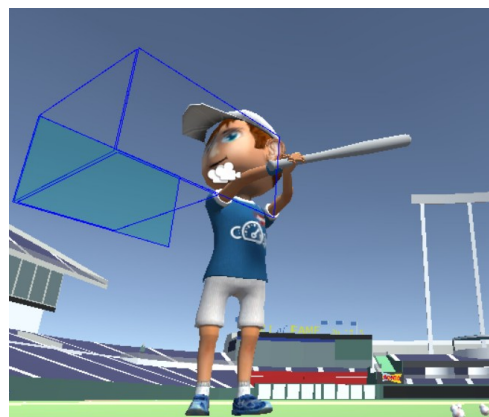
1. Symulacja gry w baseball.
2. Oparta na silniku Unity 2018.1.9.
3. Działająca w jaskiniach rzeczywistości wirtualnej Laboratorium Zanurzonej Wizualizacji Przestrzennej.

Kierunki dalszych prac:

1. Opracowanie metody realizacji rozgrywki multiplayer między dwiema jaskiniami rzeczywistości wirtualnej.

Department of Intelligent Interactive Systems

Project team: 16@KISI'2019	1. Patryk Iracki - leader 2. Łukasz Ślęzyk 3. Katarzyna Hudy 4. Adam Zieliński
Supervisor:	dr. inż. Jacek Lebiec
Client:	dr. inż. Jacek Lebiec
Date:	17.02.2020
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. Game can now be played in a CAVE.
2. Two player gameplay utilizing a CAVE and a PC, both using motion controls.
3. Flystick controls for both players.
4. Game logic and scoring.

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. Developing a method of implementing multiplayer gaming between two CAVE systems.