SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE

FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

Evidenčné číslo: FEI-16605-115069

interaktívna aplikácia simulujúca slnečnú sústavu od jej vzniku po zánik

Bakalárska práca

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE

FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

Evidenčné číslo: FEI-16605-115069

interaktívna aplikácia simulujúca slnečnú sústavu od jej vzniku po zánik

Bakalárska práca

|  |  |
| --- | --- |
| Študijný program : | Aplikovaná informatika |
| Názov študijného odboru: | Informatika |
| Školiace pracovisko: | Ústav informatiky a matematiky |
| Vedúci záverečnej práce: | Ing. Dominik Janecký |

Obrázok, na ktorom je text, písmo, snímka obrazovky, dokument

Automaticky generovaný popis

Obrázok, na ktorom je text, snímka obrazovky, písmo, biely

Automaticky generovaný popis

SÚHRN

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE   
FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

|  |  |
| --- | --- |
| Študijný program : | Aplikovaná informatika |
| Bakalárska práca: | Interaktívna aplikácia simulujúca Slnečnú sústavu od jej vzniku po zánik |
| Autor: | Daniel Janík |
| Vedúci záverečnej práce: | Ing. Dominik Janecký |
| Miesto a rok predloženia práce: | Bratislava 2024 |

Témou tejto bakalárskej práce je návrh a implementácia interaktívnej aplikácie v hernom engine Unity simulujúcej históriu a budúcnosť našej slnečnej sústavy. Cieľom tejto práce je vytvoriť aplikáciu, ktorá umožní prístup bežným ľudom k veľkému množstvu zaujímavých informácií o celej slnečnej sústave v jednom ucelenom celku. V prvej kapitole sa práca zaoberá analýzou dostupných technológii a ich voľbou. Druhá kapitola predstavuje porovnanie existujúcich riešení a vyvodenie ich nedostatkov. Nasledujúca kapitola sa venuje návrhu a implementácií interaktívnej aplikácie. Finálne riešenie poskytuje používateľovi možnosť výberu počiatočného roku spustenia simulácie, voľný pohyb po celej slnečnej sústave a množstvo informácií o každom vesmírnom telese nachádzajúcom sa v nej. V prílohe sa nachádza návod na inštaláciu a samotná aplikácia s príručkou obsluhy.

Kľúčové slová: Vzdelávacia aplikácia, Slnečná sústava, Unity, Vznik, Zánik

ABSTRACT

SLOVAK UNIVERSITY OF TECHNOLOGY IN BRATISLAVA   
FACULTY OF ELECTRICAL ENGINEERING AND INFORMATION TECHNOLOGY

|  |  |
| --- | --- |
| Study Programme: | Applied Informatics |
| Bachelor Thesis: | An Interactive application simulating the Solar System from its formation to its demise |
| Autor: | Daniel Janík |
| Supervisor: | Ing. Dominik Janecký |
| Place and year of submission: | Bratislava 2024 |

The topic of this bachelor’s thesis is the design and implementation of an interactive application made in the game engine Unity that simulates the history and future of our solar system. The goal of this thesis is to create an application that will give access to a huge amount of interesting information about the entire solar system in one comprehensive package for ordinary people. The first chapter deals with the analysis and selection of available technologies. The second chapter presents a comparison of existing solutions and identifies their shortcomings. The following chapter deals with the design and implementation of the interactive application. The final solution provides the user with the ability to select the start year of the simulation, free movement trough the solar system and a wealth of information about each celestial body. The appendix contains an installation guide and the application with a user manual.

Key words: Education application, Solar System, Unity, Formation, Demise

Vyhlásenie autora

Podpísaný Daniel Janík čestne vyhlasujem, že som Bakalársku prácu Interaktívna aplikácia simulujúca Slnečnú sústavu od jej vzniku po zánik vypracoval na základe poznatkov získaných počas štúdia a informácií z dostupnej literatúry uvedenej v práci. Uvedenú prácu som vypracoval pod vedením Ing. Dominika Janeckého.

V Bratislave dňa 11.05.2024

..................................................

podpis autora

Poďakovanie

Ďakujem môjmu vedúcemu práce Ing. Dominikovi Janeckému za poskytnutú podporu a odbornú pomoc. Taktiež by som sa chcel poďakovať svojej rodine a kamarátom za podporu počas štúdia.

Obsah

[Úvod 1](#_Toc166254083)

[1 Použité technológie 2](#_Toc166254084)

[1.1 Herný Engine 2](#_Toc166254085)

[1.1.1 Unreal 2](#_Toc166254086)

[1.1.2 Godot 2](#_Toc166254087)

[1.1.3 Unity 2](#_Toc166254088)

[1.2 Vývojové prostredie 2](#_Toc166254089)

[1.2.1 Visual Studio 2](#_Toc166254090)

[1.2.2 Jetbrains Rider 2](#_Toc166254091)

[1.2.3 Visual Studio Code 2](#_Toc166254092)

[1.3 Modelovacie prostredie 2](#_Toc166254093)

[1.3.1 Blender 2](#_Toc166254094)

[1.3.2 Unity Asset Store 2](#_Toc166254095)

[1.4 Grafické editory 2](#_Toc166254096)

[1.4.1 Gimp 2](#_Toc166254097)

[1.4.2 Adobe Photoshop 2](#_Toc166254098)

[1.4.3 NVIDIA Canvas 2](#_Toc166254099)

[2 Konkurenčné aplikácie 3](#_Toc166254100)

[2.1 Universe Sandbox 3](#_Toc166254101)

[2.2 Space Engine 3](#_Toc166254102)

[2.3 NASA's Eyes 3](#_Toc166254103)

[3 Návrh a Implementácia 4](#_Toc166254104)

[3.1 Špecifikácia požiadaviek 4](#_Toc166254105)

[4 Testovanie a ladenie 5](#_Toc166254106)

[Záver 6](#_Toc166254107)

[Zoznam použitej literatúry 7](#_Toc166254108)

[Prílohy I](#_Toc166254109)

[Príloha A: Štruktúra elektronického nosiča II](#_Toc166254110)

Zoznam obrázkov a tabuliek

[Obrázok 1‑1 Use case diagram požiadaviek 4](#_Toc383984452)

Tabuľka 1 Popis tabuľky.............................................................................strana

Zoznam skratiek a značiek

UE5 – Unreal Engine 5

UML – Unified Modeling Language

VSCode – Visual Studio Code

MS – Microsoft

**Úvod**

V posledných rokoch záujem o prieskum vesmíru dosahuje svoje historické maximum, čo sa prejavuje v čoraz častejšími štartmi rakiet smerujúcich k obežnej dráhe mesiacu a aj jeho povrchu v rámci rôznych národných vesmírnych programov. Tento fenomén je často označovaný ako druhé vesmírne preteky, tentoraz medzi USA a Čínou, ktorých cieľom je opätovné pristátie človeka na mesiac [1].

Tento zvýšený záujem o vesmír je poháňaný technologickým pokrokom v oblasti výpočtovej techniky a internetu, ktorý umožňuje bežným používateľom jednoduchý prístup k širokému spektru informácií [2]. Súčasne sa zlepšuje grafické rozhranie, čo umožňuje realistickejšie vizualizácie vesmíru. Dnes sa najčastejšie stretávame s vizualizáciou vesmíru prostredníctvom kníh, dokumentárnych filmov a vedeckých článkov. Avšak obsah týchto médií je často obmedzený a poskytuje iba čiastočný pohľad na problematiku. Okrem toho tieto zdroje neposkytujú možnosť interakcie. V dôsledku toho sa môže stať, že tieto tradičné formy prezentácie vesmíru neuspokoja narastajúci dopyt po interaktívnych a prehľadných zdrojoch informácií .

Ako efektívnu alternatívu, ktorá by prekonala tieto nedostatky, možno považovať interaktívne aplikácie [3]. Tieto umožňujú používateľom aktívne skúmať vesmírne koncepty, poskytujú širšie množstvo informácií a umožňujú interakciu. Navrhovanie a implementácia interaktívnych aplikácií je kľúčové pre vytváranie pútavých vzdelávacích nástrojov, ktoré nielen dopĺňajú tradičné médiá, ale aj otvárajú cestu k lepšiemu pochopeniu a interaktívnemu prieskumu vesmíru [4].

Cieľom tejto bakalárskej práce je navrhnúť a implementovať interaktívnu aplikáciu, ktorá zobrazuje vznik a zánik našej slnečnej sústavy, pričom zjednocuje širokú škálu dostupných informácií a sprostredkúva komplexné javy bežným používateľom. Aplikácia bude následne sprístupnená verejnosti s cieľom zvýšiť záujem o vesmír a podporiť širšie pochopenie jeho fungovania. Zdrojový kód aplikácie je navrhnutý tak, aby bol jednoducho aktualizovateľný, čo umožní rýchlu implementáciu nových poznatkov o vesmírnych telesách alebo na najnovšie objavy v menej preskúmaných častiach slnečnej sústavy. Týmto zabezpečíme, že aplikácia zostane relevantná aj s väčším odstupom času.

1. Použité technológie
   1. Herný Engine

Herný Engine je softvérové vývojové prostredie, s mnohými nástrojmi, pre optimalizáciu a zjednodušenie vývoju hier v rôznych programovacích jazykoch. Herný engine zahŕňa 2D alebo 3D grafické rozhranie, kompatibilné s rôznymi formátmi ako sú fyzikálne rozhranie, umelú inteligenciu, ktorá automaticky reaguje na vstup hráča, zvukové rozhranie a animácie a nespočetne veľa ďalších nástrojov. V súčasnej dobe je nepredstaviteľné vyvíjať hry bez použitia herného engine a ďalších vhodných nástrojov. Tieto nástroje sa z odstupom času stali široko dostupné verejnosti 5.

* + 1. Unreal
    2. Godot
    3. Unity
  1. Vývojové prostredie
     1. Visual Studio
     2. Jetbrains Rider
     3. Visual Studio Code
  2. Modelovacie prostredie
     1. Blender
     2. Unity Asset Store
  3. Grafické editory
     1. Gimp
     2. Adobe Photoshop
     3. NVIDIA Canvas

1. Konkurenčné aplikácie
   1. Universe Sandbox
   2. Space Engine
   3. NASA's Eyes
2. Návrh a Implementácia
   1. Špecifikácia požiadaviek
3. Testovanie a ladenie

**Záver**

V závere je potrebné v stručnosti zhrnúť dosiahnuté výsledky vo vzťahu k stanoveným cieľom.

**Zoznam použitej literatúry**

1. **Petrova, M.** *Why there is a new global race to the moon*, [online]. 20.01.2024, [cit. 09.05.2024]. Dostupné z: <https://www.cnbc.com/2024/01/20/why-there-is-a-new-global-race-to-the-moon-.html>
2. **SAYKILI, A.** *Higher education in the digital age: The impact of digital connective technologies*. Journal of Educational Technology and Online Learning, 2019, 2.1: 1-15. [cit. 10.05.2024]. Dostupné z: <https://eric.ed.gov/?id=ED591364>
3. **Huntington B.Goulding J.Pitchford N. J.** *Pedagogical features of interactive apps for effective learning of foundational skills*, British Journal of Educational Technology. 2023. [cit. 10.05.2024] ISSN 14678535. Dostupné z: <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/bjet.13317>
4. **ABRAMOV, D.** *Interactive Analysis Tools for Visualizing the Universe*. University of California, Santa Cruz, 2023. [cit. 10.05.2024]. Dostupné z: <https://www.proquest.com/openview/68f7fe43529067a68fe04903f9714252/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
5. **arm,** *Game Engines* [online] 2021, [cit. 10.05.2024]. Dostupné z: <https://www.arm.com/glossary/gaming-engines>
6. **Unreal Engine**, *Unreal engine features* [online]. 2018, [cit. 10.05.2024]. Dostupné z: <https://www.unrealengine.com/en-US/features>
7. **Unity**, *Unity Engine* [online] 2024, [cit. 10.05.2024]. Dostupné z: <https://unity.com/>
8. **Godot,** *Godot Engine* [online] 2024, [cit. 11.05.2024]. Dostupné z: <https://godotengine.org/>
9. **Microsoft**, *C# The modern, innovative, open-source programming language for building all your apps* [online]. 2023, [cit. 10.05.2024]. Dostupné z: <https://dotnet.microsoft.com/en-us/languages/csharp>
10. **UÍM,** *Softvérové inžinierstvo*, [online]. 2023, [cit. 10.05.2024] Dostupné z: <https://uim.fei.stuba.sk/predmet/b-swi/>
11. **Thirslund, A.** *SETTINGS MENU in Unity*. [online]. 06.12.2017, [cit. 10.05.2024]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=YOaYQrN1oYQ>
12. **Brush, T.** *Make a A Gorgeous Start Menu (Unity UI Tutorial)!.* [online]. 23.01.2019, [cit. 10.05.2024].   
    Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=vqZjZ6yv1lA>
13. **Tesseract.** *20 Advanced Coding Tips For Big Unity Projects*. [online]. 14.11.2022, [cit. 10.05.2024]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=dLCLqEkbGEQ>

**Prílohy**

Príloha A: Štruktúra elektronického nosiča . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . II

Prílohy sú „číslované“ písmenami A, B, C...

Príloha A: Štruktúra elektronického nosiča

Štruktúra elektronického nosiča (CD, DVD, atď.) s kompletnou digitálnou verziou tlačenej formy práce, vrátane príloh, funkčných zdrojových kódov, programov (aplikácií) pripravených na inštalovanie a iných, vo všeobecnosti ťažko opísateľných ale potrebných častí. Elektronický nosič musí mať obal, pomocou ktorého sa pevne pripevní do práce. Nosič musí mať popis obsahu a meno autora.