

# Uživatelká dokumentace simulátoru Kozmot

Vojtěch Vlachovský - NPRG031 PA(9:00)

September 4, 2025

## Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Systémové požadavky</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Použití</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Spouštění programu &amp; tvoření nového objektu</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Ukázky programu</b>	<b>3</b>

# 1 Úvod

Simulátor Kozmot je určen k volnočasovému užití a není věrným Newtonovským modelem soustavy. Model je simulován pomocí výpočtu úhlů mezi tělesy a je dynamický.

## 2 Systémové požadavky

Operační systém Windows / Linux nebo macOS  
.NET verze 9.0

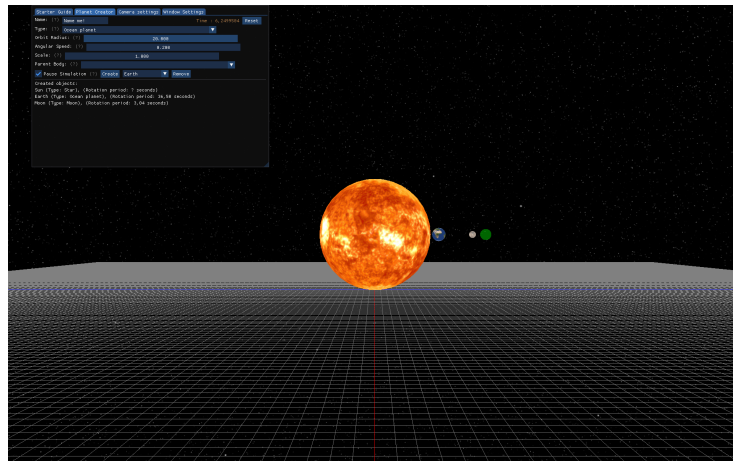
## 3 Použití

Při spuštění programu uživatel vidí základní předdefinovaný model, společně s ním je uživateli dostupné Grafické Uživatelské Rozhraní, kde výchozí stránkou "Starter Guide", v něm je anglicky popsán každý základní krok celého uživatelského rozhraní a to včetně používání a vytváření vlastních.

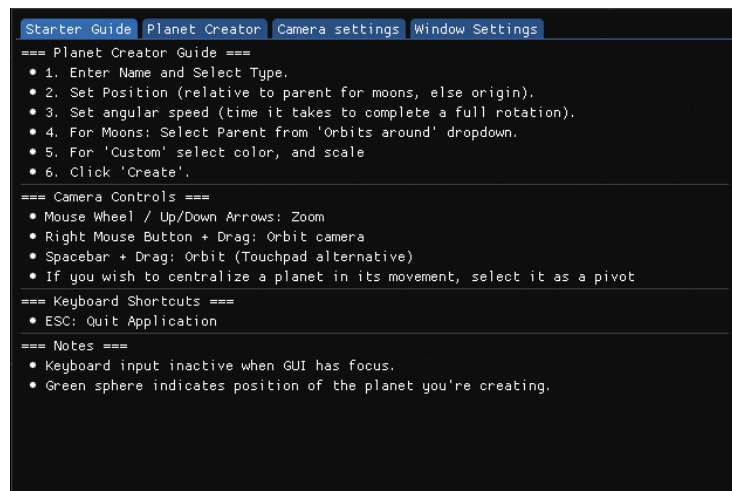
## 4 Spouštění programu & tvoření nového objektu

1. otevřete CMD / Terminál
  2. `>> cd cesta/Kozmot # přesuňte se do složky kde jste naklonovali repozitář`
  3. `>> dotnet restore # zkonfiguruje požadavky`  
`>> dotnet run # spusťte program`
  4. Po spuštění programu si důkladně přečtěte "Starter Guide" záložku v GUI  
  
`#PLANET CREATOR#`
    5. Vyplňte Jméno planety *# Usnadní následné rozpoznávání*
    6. Vyberte typ planety *# Ovlivní texturu*
    7. Nastavte jak vzdálenost od počátku *# Zelený indikátor vám vizualizuje pozici*
    8. Nastavte úhlovou rychlost
    9. Nastavte škálu planety
    10. Nastavte rychlost rotace po vlastní ose
    11. Nastavte okolo jakého objektu bude obýhat  
*# Vyberte primárně slunce pro planety a planety pro měsíce*
  - (12). V případě nevhodné volby planetu vyberte ve spodní části a smažte
- V případě jakékoliv nejasnosti u parametrů najedte myší na "(?)" a ukáže se vám okénko s nápovědou

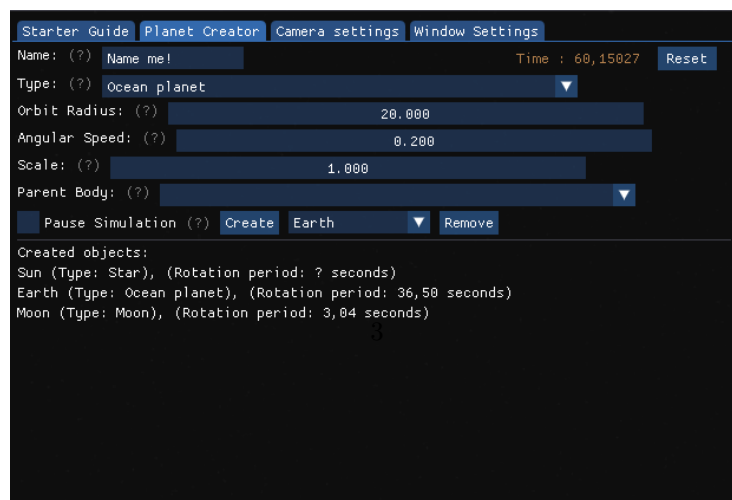
## 5 Ukázky programu



Program při spuštění



"Started Guide"



"Planet Creator"