

Temat projektu:

„Symulator wyścigów powietrznych w dowolnej scenerii wygenerowanej z mapy wysokościowej terenu.”

Założenia funkcjonalne projektu:

- wykorzystanie silnika Unity
- wykorzystanie mapy wysokościowej terenu dla danych wejściowych
- dynamiczne generowanie terenu 3D z wczytanej mapy
- utworzenie menu do wyboru mapy terenu
- utworzenie symulatora lotu w otrzymanej scenerii
- dodanie kolizji z terenem
- utworzenie symulatora wyścigów powietrznych wzorowanych na „Red Bull AirRace”