**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”