

Aplikacja będzie o tematyce związanej z simracingiem, czyli dokładniej dotyczyć będzie gier wyścigowych typu symulator. Aplikacja zostanie stworzona w programie Microsoft Visual Studio w języku C++ na urządzenia typu desktop i będzie ona oparta na frameworku QT. Użytkownik w aplikacji będzie posiadał opcję wybrania dwóch różnych tytułów istniejących gier, po wybraniu jednej z gier użytkownikowi wyświetli się jego poziom umiejętności w postaci punktów oraz jego ocena bezpieczeństwa w skali od 0 do 10. W interfejsie będzie możliwość dodania rezultatów z poprzedniego wyścigu. Aby poprawnie dodać rezultaty, użytkownik będzie musiał podać średni poziom danego wyścigu (średnią arytmetyczną punktów umiejętności graczy z danego wyścigu), swoją pozycję końcową oraz ilość incydentów jaką miał podczas wyścigu (np. ilość wyjazdów poza tor lub wypadków z pozostałymi graczami) oraz markę i model pojazdu, którym się ścigał. W aplikacji będzie wyświetlana średnia ilość incydentów oraz średnia pozycja na mecie w danym pojeździe.

Aplikacja posiadać będzie bazę aut do wyboru. Otrzyma ona również tabelę ze światowym rankingiem pod względem poziomu umiejętności i opcją dodatkową będzie możliwość złożenia protestu wyników wyścigu, która będzie polegać na napisaniu e-maila do osób nadzorujących wyścigi (każdy wyścig z osobna będzie posiadał swój unikatowy kod).