# Podsumowanie

## Porównanie pierwotnych celów z osiągniętymi rezultatami

### Podstawowy cel

Podstawowym celem projektu było stworzenie aplikacji, która będzie symulować żeglowanie. Ta aplikacja miała po przez interakcję z użytkownikiem wyjaśnić dlaczego żaglowiec potrafi Np. : - płynąć pod wiatr - pływać z prędkością większą niż prędkość wiatru

W tym symulatorku powyższe zjawiska zachodzą, i wynikają z zaimplementowanego modelu fizyki. Użytkownik może obserwować jak zmieniają się parametry żaglowca (np. prędkość), w zależności od ustawień żagli i steru.

**Mogę uznać że podstawowy cel został osiągnięty 👌.**

### Dodatkowe cele

Dodatkowymi celami było: - rozbudowa symulatora do gry multiplayer - stworzenie modelu z wykorzystaniem uczenia maszynowego, który będzie sterował żaglowcem.

## **Dodatkowe cele nie zostały zrealizowane ❌.**

## sidebar\_position: 2

# Dalszy rozwój

## Optymalizacja i naprawa wyłączonych mechanik

System musi zostać zoptymalizowany ponieważ w obecnej postaci nie jest w stanie działać płynnie na słabszych komputerach. Ponadto wiele zaimplementowanych mechanik (np. cały system kolizji!) musiały zostać całkowici //zakomentowane, ponieważ były zbyt wolne.

## Rozbudowa

Symulator powinien zastać rozbudowany o podstawowe elementy: + Interaktywne tworzenie statków, + Losowo generowane mapy,

## Realizacja celów dodatkowych

W dalszej kolejności można by zrealizować niezrealizowane cele dodatkowe.