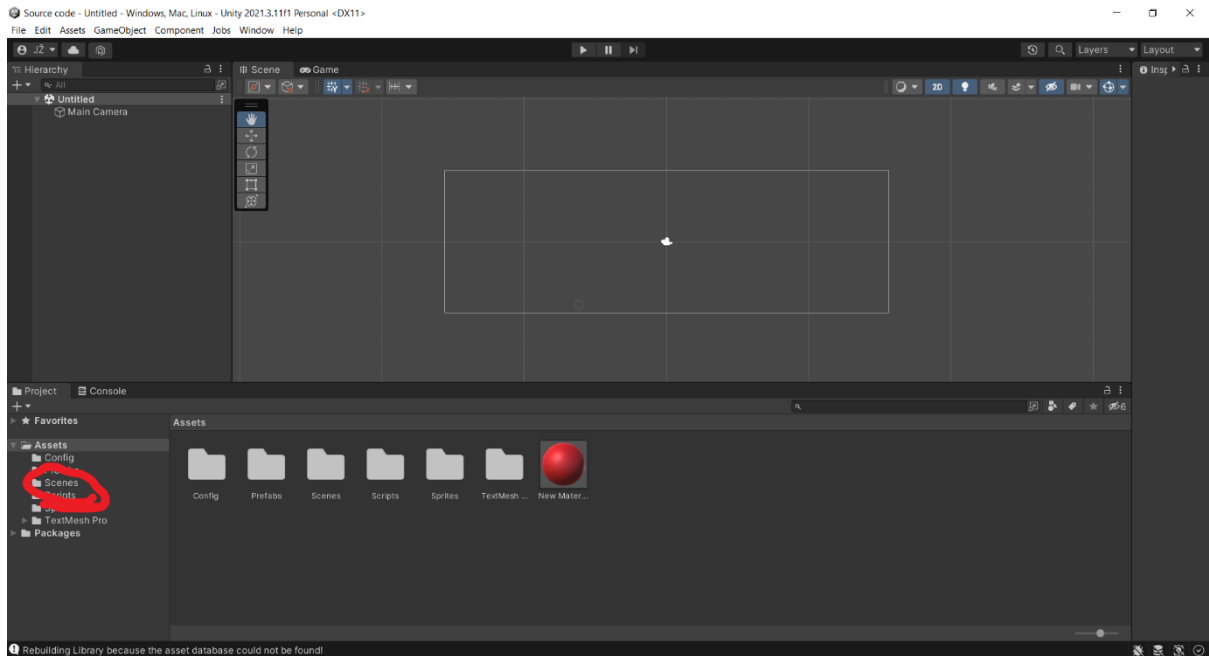


Upute za pokretanje simulacije.

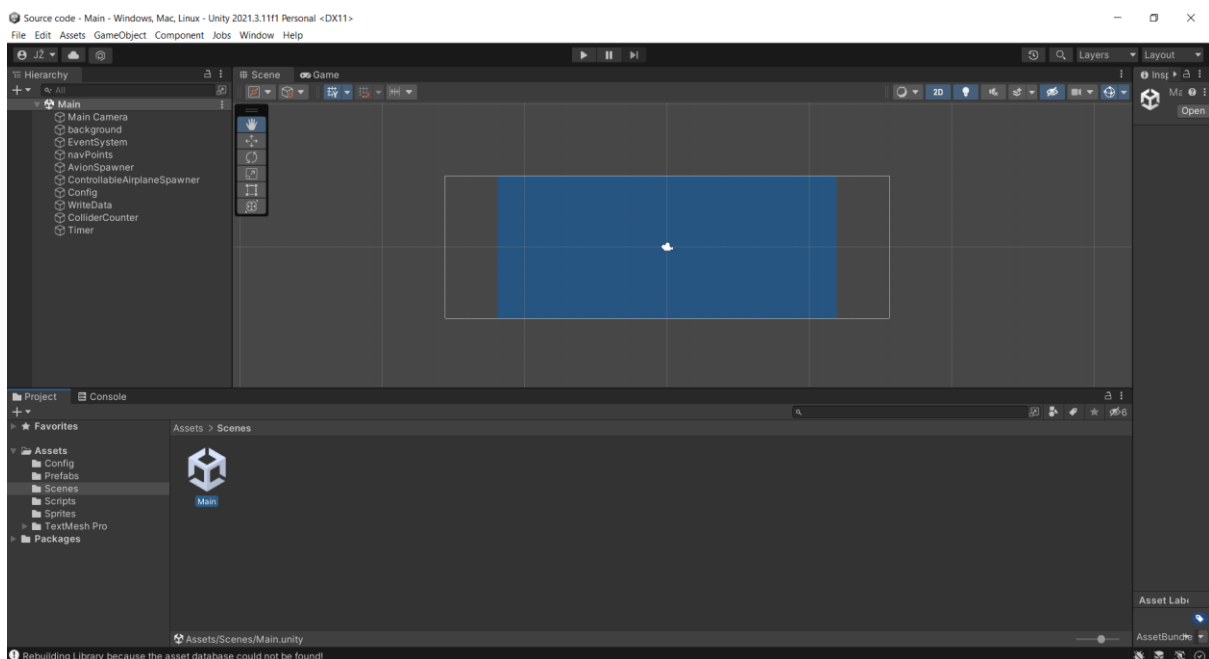
Isprike još jednom što nismo uspjeli napraviti .exe file.

Nakon što klonirati repozitorij na svoje računalo i pokrenete ga u unityu (mi smo radili u 2021.3.11f1 verziji) s obzirom da je prvo pokretanje projekta možda potraje mrvicu dulje nego inače. Nakon što se otvori projekt u unityu vrlo vjerojatno će Vam biti otvorena defaultna scena od unitya (Slika 1.) te se samo pozicionirajte klikom na „Scenes“ folder označen crvenim kružićem na istoj slici .



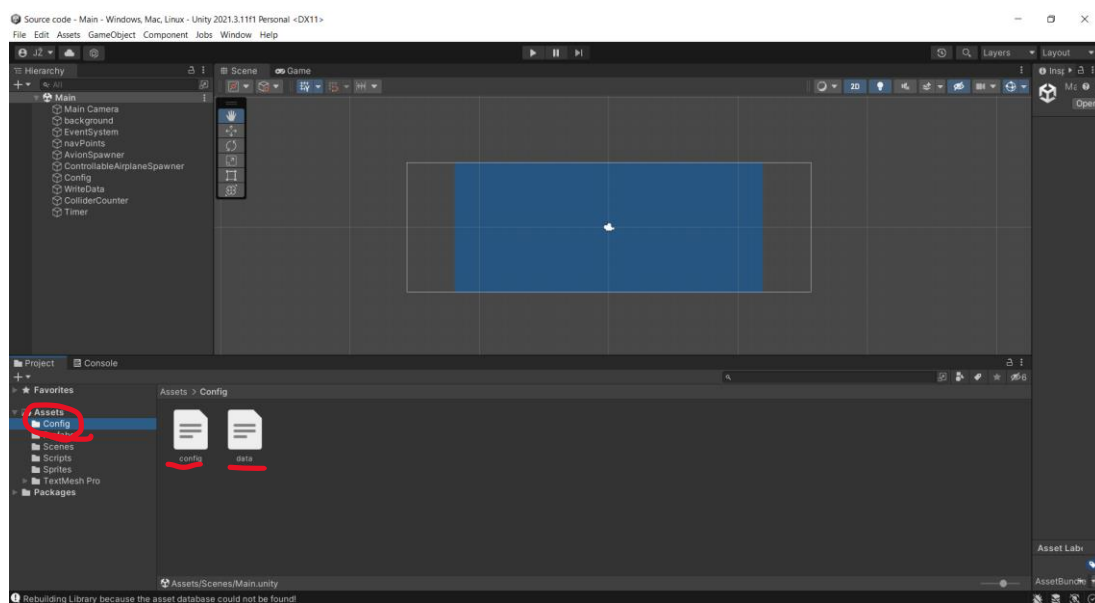
Slika 1.

Nakon pozicioniranja u folderu će biti samo jedna scena „Main“. Nju otvorite i trebalo bi sve izgledati kao na slici 2.

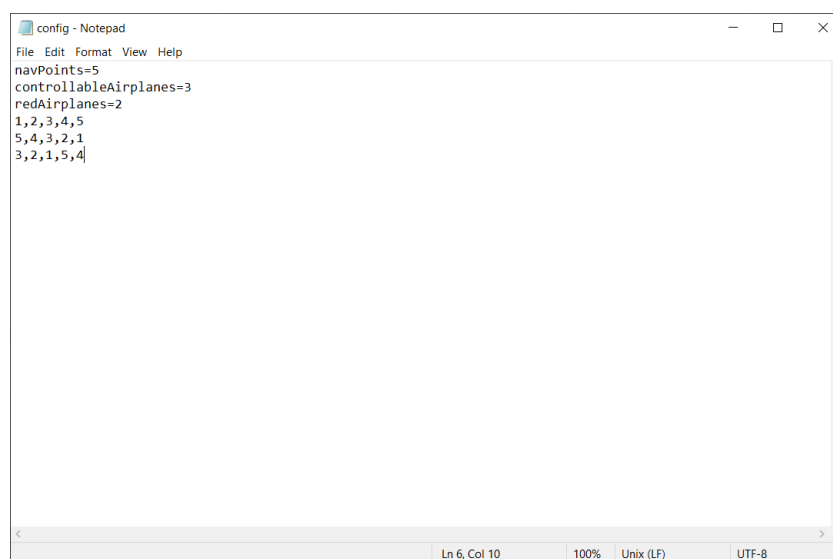


Slika 2.

Prije početka simulacije pozicioniranjem u „Config“ folder (slika 3.) možete doći do dvije datoteke. U datoteci „data“ možete vidjeti ispis neke prošle simulacije (nakon pokretanja nove simulacije ta datoteka se izbriše cijela i piše ponovno za pokrenutu simulaciju). U config datoteci mogu se namjestiti parametri simulacije. (Slika 4). Sintaksa treba biti dobro definirana da bi simulacija bila uspješna. Prva linija predstavlja broj navigacijskih točaka željenih u simulaciji, druga o broju kontroliranih aviona te treća o broju nekontroliranih aviona. (Promjeniti samo brojeve nakon znaka jednakosti po želji). Nakon te tri linije, ovisno o broju navigacijskih točki i kontroliranih aviona treba zapisati sljedećih par linija. Broj linija jednak je broju kontroliranih aviona, a veličina mora biti jednaka broju odabranih navigacijskih točaka. Nakon svake brojke u tim linijama osim zadnje piše se zarez. Nakon pokretanja simulacije avion sa brojčanom oznakom od 1000 do 1999 mora proći kroz redoslijed prve napisane linije, avion sa oznakom od 2000 do 2999 redoslijedom druge linije i tako dalje. Nakon što se prekine simulacija automatski/prolazom kroz točke ili prekidom u data datoteci mogu se vidjeti svi ispisi za vrijeme trajanja simulacije.

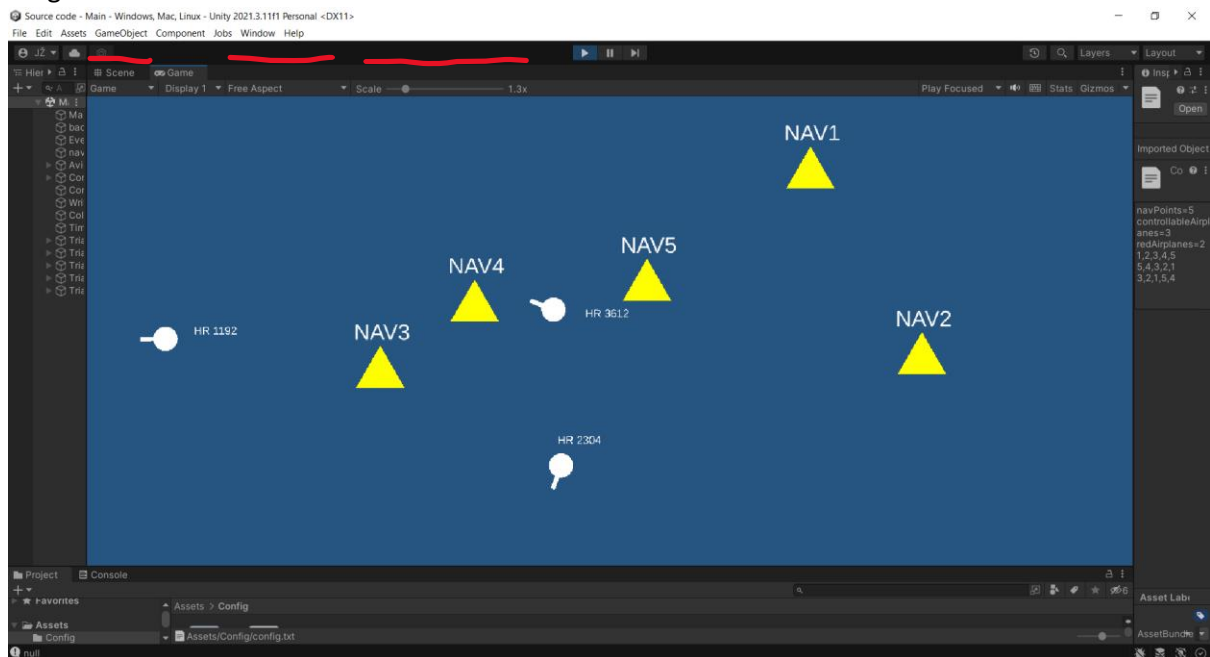


Slika 3.



Slika 4.

Prije pokretanja preporučio bih da „Game“ prozor postavite na free aspect i proširite koliko je to god moguće kao i na slici 5.



Slika 5.