

# Symulacja ewakuacji z tunelu drogowego



Karol Błaszczak  
Łukasz Chmielewski  
Jakub Banach

# Dokumentacja

## SYMULACJA EWAKUACJI Z TUNELU DROGOWEGO

### 1 Cel symulacji

Celem symulacji jest zaprezentowanie ewakuacji z tunelu drogowego w różnych warunkach zadymienia z uwzględnieniem dwóch modeli: ciągłego i dyskretnego oraz porównania ich wydajności.

### 2 Dane techniczne

#### 2.1 Lokalizacja tunelu

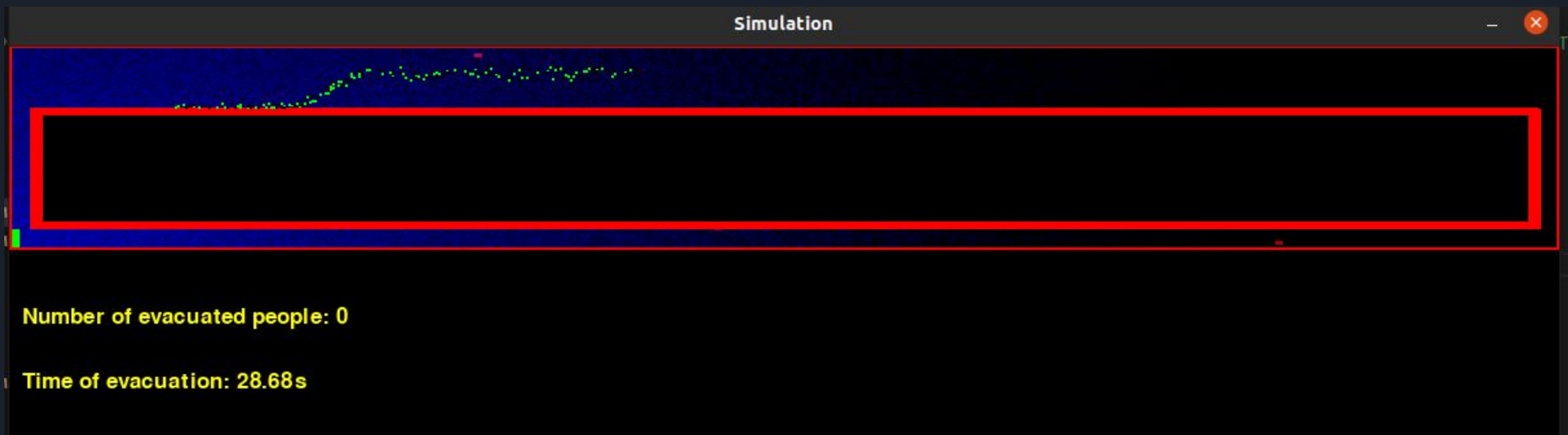
Obiektem symulacji jest tunel drogowy Laliki, który jest położony w ciągu drogi ekspresowej S-69 Bielsko-Biała – Żywiec – Zawadoń, w gminie Milówka w województwie śląskim ..... TUTAJ ZDJECIE I LOKALIZACJA

Poniżej są przedstawione parametry całego tunelu na rysunku 2D. ZDJECIE TUNELU Dla uproszczenia wyglądu w naszej symulacji wykorzystamy dwa wyjścia ewakuacyjne (ująć inaczej)

#### 2.2 Dane ewakuacji

W 20.. roku została wykonane ćwiczenia ewakuacyjne w 5 stopniach zadymienia. Rezultaty przydadzą się w tworzeniu logiki modelu.

# Postę̧ prac



# Backlog

The image shows a Kanban board with five columns, each representing a stage in the workflow. The columns are: Backlog (4 items), Ready (1 item), In progress (4 items), In review (1 item), and Done (2 items). Each column has a header with a status icon, a count, and a menu icon. The tasks are represented as cards with a title, ID, and priority level.

Column	Count	Task ID	Task Title	Priority
Backlog	4	simulation_tunnel_evacuation #5	porównanie czasów i gęstości zadymienia (dodatkowe warunki)	Low
		simulation_tunnel_evacuation #6	podróżowanie w grupach	Low
		simulation_tunnel_evacuation #7	Social Distancing	Low
		simulation_tunnel_evacuation #13	rozszerzenie funkcjonalności walidacji	Low
Ready	1	simulation_tunnel_evacuation #11	Podstawowa walidacja	High
In progress	4	simulation_tunnel_evacuation #4	implementacja logiki dla uczestników symulacji	High
		simulation_tunnel_evacuation #3	warstwa pozycji uczestników	High
		simulation_tunnel_evacuation #2	projekt symulatora dymu	High
		simulation_tunnel_evacuation #8	dokumentacja	Low
In review	1	simulation_tunnel_evacuation #10	Warstwa dynamiczna	High
Done	2	simulation_tunnel_evacuation #1	wartwa przeszkód	High
		simulation_tunnel_evacuation #9	implementacja warstwy statycznej	High