

Tato práce se zabývá popisem nástroje na simulaci šíření ohně v krajině implementovaném v multiplatformním herním enginu Unity. Implementace přináší nový, vizuálně přitažlivý a velmi jednoduše použitelný nástroj, který lze využít mnoha způsoby. Šíření ohně je založeno na jednoduchých nedeterministických, avšak realistických pravidlech. Simulace se odehrává na zjednodušeném modelu světa, který je procedurálně generovaný. Aplikace je do jisté míry univerzální, a tak má množství různorodých využití, například může sloužit jako podpůrný nástroj ve výuce o faktorech ovlivňujících šíření ohně, dále může posloužit začínajícím programátorům, kterým nabídne možnost vizualizovat si vlastní svět či vygenerovat data pro předpovídání šance rozšíření ohně s následnou možností si tuto předpověď vizualizovat.