

Jazyky používané pro datovou vědu nebo vědecké výpočty běžně přicházejí s de-facto standardní knihovnou pro vykreslování, jako je GGPlot v R, MatPlotLib v Pythonu, Plotly v Matlabu a další. Všechny se však zaměřují na vytváření singulárních obrazů ze statických datových souborů. V Unity však často potřebujeme zobrazovat data v reálném čase, s vysokou obnovovací frekvencí a pouze pro aktuálně relevantní podmnožinu. Vzhledem k tomu, že data v reálném čase se obvykle kumulují o stovky datových bodů za sekundu, musíme uživateli poskytnout relevantné data bez stráty výkonu aplikace, která grafy vykresluje, což z toho činí UI/UX i optimalizační problém. Cílem projektu je vyvinout balíček Unity pro vykreslování základních grafů z dat v reálném čase.