

Anorasi je program simulujúci fyzické prostredie tvorené automobilmi a okolitým terénom. Táto práca zoznamuje čitateľa s postupom vytvorenia tohoto simulátora. Vysvetľuje nutnosť použitia modelu klient/server ako architektúru aplikácie a následne aj spôsob komunikácie oboch častí tohto modelu medzi sebou cez sieťové rozhrania. Serverová časť aplikácie slúži na vlastné simulovanie fyzického prostredia. Práca popisuje vytvorenie jednotlivých objektov simulácie, spôsob, akým je dosiahnutá ich vhodná vzájomná interakcia, v stručnosti popisuje aj simulované fyzikálne vlastnosti vozidiel a taktiež spôsob akým sa z jednotlivých simulácií vytvárajú závody. Klientská časť slúži na poskytnutie grafickej a zvukovej interakcie medzi užívateľom a serverom. Časť práce sa preto zaoberá aj zobrazovaním prostredia a ozvučením vlastnej simulácie.