

НАСТАВНО-НАУЧНОМ ВЕЋУ ЕЛЕКТРОТЕХНИЧКОГ ФАКУЛТЕТА УНИВЕРЗИТЕТА У БЕОГРАДУ

Комисија за II степен студија одредила нас је за чланове Комисије за преглед и оцену дипломског-мастер рада „**Реализација напредног корисничког интерфејса за развој видео игара**“ кандидата Уроша Лазаревића, бр. индекса 3123/17. Након прегледа приложеног рада подносимо Већу следећи

ИЗВЕШТАЈ

1. БИОГРАФСКИ ПОДАЦИ

Урош Лазаревић је рођен 04.05.1994. у Београду. Завршио основну школу „Павле Савић“. Уписао Математичку гимназију у Београду, коју је завршио 2013. године. На јесен исте године уписао студије на Електротехничком факултету у Београду, одсек Софтверско инжењерство, које завршава на јесен 2017. године. Дипломски рад, на тему „Развој мобилне апликације за госте ресторана“ код ментора др Милоша Цветановића, одбранио са оценом 10. Мастер студије уписао у октобру 2017-те године на одсеку за Софтверско инжењерство Електротехничког факултета у Београду.

2. ПРЕДМЕТ, ЦИЉ И МЕТОДОЛОГИЈА ИСТРАЖИВАЊА

Предмет рада је имплементација дела платформе за развој видео игара. Уз мастер рад колеге Димитрија Талића под насловом „Симулација и визуелизација физичких појава у оквиру платформе за развој видео игара“ обухвата све неопходне системе за развој истих.

Главни допринос рада је симулација физичких појава у оквиру платформе за развој видео игара чији су резултати приказани кроз развој игре. Рад обухвата већи број система неопходних за имплементацију платформе за развој видео игара.

Циљ рада је приказ и анализа једне комплетне платформе за развој видео игара. Анализа рада платформе је приказана кроз имплементацију једне игре, док је посебно размотрена и имплементација корисничког интерфејса који помаже при развоју игре.

3. САДРЖАЈ И ОРГАНИЗАЦИЈА РАДА

Обим мастер рада је 53 стране, а подељен је у 9 поглавља и садржи 10 цитираних референци.

У првом поглављу дате су дефиниције и историје игара, па затим и платформи за развој истих. Објашњена су и неке од постојећих платформи за развој игара и размотрене њихове предности и мане.

Од другог до шестог поглавља описана је имплементација неколико неизоставних система платформе за креирање видео игара. Свако поглавље описује засебни систем. Скуп ових система, уз додатак система имплементираних у раду “Симулација и визуелизација физичких појава у оквиру платформе за развој видео игара” колеге

Димитрија Талића представља апсолутно функционалну платформу за развој видео игара.

У седмом поглављу описана је имплементација и изглед интерфејса за креирање видео игара. У осмом поглављу је представљен пример игре развијене у описаној платформи за видео игре, посебно су поменути делови игре који користе системе описане у ранијим поглављима овог рада.

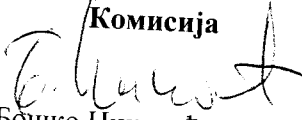
Девето поглавље садржи закључак рада који пролази кроз све што је покривено радом и даје идеје за даља проширења.

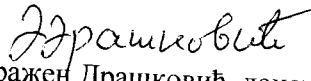
4. ЗАКЉУЧАК

Приложени рад кандидата Уроша Лазаревића под насловом „Реализација напредног корисничког интерфејса за развој видео игара“ задовољава све потребне услове да буде прихваћен као мастер рад, стога предлагемо Наставно-научном Већу да исти прихвати и одобри његову усмену одбрану.

У Београду, 13. септембра 2019.

Комисија


др Бошко Николић, редовни проф.


др Дражен Драшковић, доцент