

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 „Симулација и визуелизација физичких појава у оквиру платформе за развој видео игара“ кандидата Димитрија Ћалића, бр. индекса 3076/17. Након прегледа приложеног рада подносимо Већу следећи

ИЗВЕШТАЈ

1. БИОГРАФСКИ ПОДАЦИ

Димитрије Ћалић је рођен 28.08.1994. у Београду. Завршио основну школу „Милан Ђ. Милићевић“. Уписао Осму Београдску гимназију, коју је завршио 2013. године. На јесен исте године уписао студије на Електротехничком факултету у Београду, одсек Софтверско инжењерство, које завршава на лето 2017. године. Дипломски рад, на тему „Анализа начина рада уцењивачког софтвера“ код ментора доц. др Жарка Станисављевића, одбранио са оценом 10. Мастер студије уписао у октобру 2017-те године на одсеку за Софтверско инжењерство Електротехничког факултета у Београду. Од фебруара 2018. године ради у компанији “Ubisoft” као програмер.

2. ПРЕДМЕТ, ЦИЉ И МЕТОДОЛОГИЈА ИСТРАЖИВАЊА

Предмет рада је био имплементација дела платформе за развој видео игара. Уз мастер рад колеге Уроша Лазаревића под насловом „Реализација напредног корисничког интерфејса 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 модула и алата неопходних за имплементацију игара, као и апликацију која помаже при развоју истих.

Циљ рада је приказ и анализа једне комплетне платформе за развој видео игара. Анализа рада платформе је приказана кроз имплементацију једне игре и апликације која помаже при развоју истих.

3. САДРЖАЈ И ОРГАНИЗАЦИЈА РАДА

Обим мастер рада је 56 страна, а подељен је у 7 поглавља и садржи 28 слика и 10 цитираних референци.

У првом и другом поглављу је дат кратак увод у само програмирање игара и платформи за њихов развој. Укратко је приказана историја развоја платформи, видео игара као и саме индустрије за њихов развој. Објашњено је шта је то платформа за развој видео игара и од којих се модула и алата она састоји и која је улога сваког од њих.

У трећем поглављу дат је приказ постојећих решења, и светских лидера у индустрији развоја платформи за развој видео игара. Укратко су објашњење разлике, мане и предности сваког од њих.

У четвртном поглављу објашњена је сама имплементација једног броја модула и алата од којих се састоји платформа за развој видео игара. Скуп ових система, уз додатак система имплементираних у раду колеге Уроша Лазаревића представља апсолутно функционалну платформу за развој игара, што је и доказано њеном применом.

У петом и шестом поглављу је приказана симулација рада ове платформе кроз апликацију која помаже у креирању игара и користи све системе наше платформе и једну малу видео игру развијену у истој.

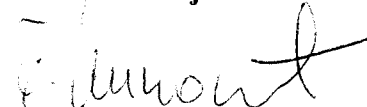
Седмо поглавље садржи закључак рада са кратким освртом на реализовану платформу и њену примену, као и размтрања за даља проширења.

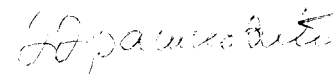
4. ЗАКЉУЧАК

Приложени рад кандидата Димитрија Ћалића под насловом „Симулација и визуелизација физичких појава у оквиру платформе 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, 1. септембра 2019.

Комисија


др Бошко Николић, ред. професор


др Дражен Драшковић, доцент