



# УНИВЕРЗИТЕТ У БЕОГРАДУ - ЕЛЕКТРОТЕХНИЧКИ ФАКУЛТЕТ

Булевар краља Александра 73, 11000 Београд, Србија

Тел. 011/324-8464, Факс: 011/324-8681

## КОМИСИЈИ ЗА СТУДИЈЕ II СТЕПЕНА ЕЛЕКТРОТЕХНИЧКОГ ФАКУЛТЕТА У БЕОГРАДУ

Комисија за студије II степена, Електротехничког факултета у Београду, на својој седници одржаној 01.09.2019. године именовала нас је у Комисију за преглед и оцену мастер рада дипл. инж. Ане Шаму под насловом „Реализација STRIPS алгоритма у окружењу Unity“. Након прегледа материјала Комисија подноси следећи

### ИЗВЕШТАЈ

#### 1. БИОГРАФСКИ ПОДАЦИ

Ана Шаму је рођена 13.10.1993. године у Ужицу. Завршила је основну школу "Десанка Максимовић" у Зајечару као вуковац. Уписала је гимназију "Бора Станковић" у Нишу коју је завршила са одличним успехом. Електротехнички факултет уписала је 2012. године. Дипломирала је на одсеку софтверско инжењерство 2016. године са просечном оценом 7,82. Дипломски рад одбранила је у септембру 2016. године са оценом 10. Дипломске академске – мастер студије на електротехничком факултету у Београду, на модулу за софтверско инжењерство уписала је у октобру 2016. године. Положила је све испите са просечном оценом 9,20.

#### 2. ПРЕДМЕТ, ЦИЉ И МЕТОДОЛОГИЈА ИСТРАЖИВАЊА

Предмет мастер рада је развој и реализација софтвера у виду симулације STRIPS алгоритма.

Циљ је био креирање едукативне апликације, која ће имати могућност извршавање симулације алгоритма уз детаљан опис сваког корака. Апликација реализована тако да буде интуитивна и да омогући корисницима једноставно праћење и учење. Да би се ово омогућило корисници апликације могу да самостално креирају своје примере симулације. Такође могу да их сачувају и покрену када желе. Како би што боље корисници испратили сваки корак у извршавању симулације, обезбеђено им је да сами могу да диктирају темпо извршавања симулације као и да се враћају на претходне кораке.

Пројекат је реализован у окружењу Unity уз коришћење програмског језика C# у развојном окружењу Visual Studio. Како је апликација развијена у Unity окружењу она се састоји од сцена. Сцене су графички део апликације који је кориснику видљив. Логика апликације се садржи у скриптама.

#### 3. САДРЖАЈ И ОРГАНИЗАЦИЈА РАДА

Мастер рад обухвата 46 страна, са укупно 18 слика и 16 референци. Рад садржи увод, 3 поглавља и закључак (укупно 5 поглавља) и списак коришћене литературе.

Прво поглавље које представља увод, на почетку говори о вештачкој интелигенцији. Затим је представљен циљ рада и сажет опис поглавља која следе у раду.

У другом поглављу је дат опис STRIPS алгоритма са кратакм освртом на планирање као стратегијом решавања проблема. На крају другог поглавља налазе се кориснички захтеви за креирање апликације.

У трећем поглављу је кроз сценарио детаљно представљен опис коришћења апликације са сликама. Дат је и опис коришћених технологија.

Четврто поглавље детаљно описује имплементацију апликације са описом сцена, класа и функција које се налазе унутар њих.

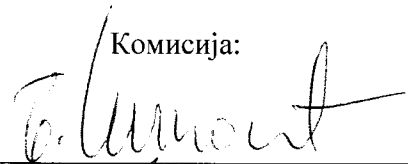
Пето поглавље је закључак у оквиру кога је дат осврт на реализовану апликацију са предлозима за даља унапређења.

#### 4. ЗАКЉУЧАК

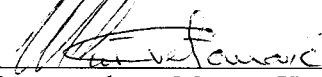
Кандидат Ана Шаму је у свом мастер раду успешно реализовала апликацију која симулира рад STRIPS алгоритма у окружењу Unity. На основу изложеног, Комисија предлаже Комисији за студије II степена Електротехничког факултета у Београду да рад дипл. инж. Ане Шаму под насловом „Реализација STRIPS алгоритма у окружењу Unity“ прихвати као мастер рад и кандидату одобри јавну усмену одбрану.

У Београду, 29. августа 2019.

Комисија:



Ред. проф. др Бошко Николић



Ван. проф. др Милош Цветановић