

## КОМИСИЈИ ЗА СТУДИЈЕ II СТЕПЕНА ЕЛЕКТРОТЕХНИЧКОГ ФАКУЛТЕТА У БЕОГРАДУ

Комисија за студије II степена, Електротехничког факултета у Београду, на својој седници одржаној 30.08.2022. године именовало нас је у Комисију за преглед и оцену мастер рада дипл. инж. Николе Валзорио под насловом „Конверзија игре за једног играча у игру за више интернет играча“. Након прегледа материјала Комисија подноси следећи

### ИЗВЕШТАЈ

#### 1. Биографски подаци кандидата

Никола Валзорио је рођен 24.05.1998. године у Београду. Завршио је основну школу „Скадарлија“ у Београду као ђак генерације и вуковац. Уписао је Гимназију „Прва београдска гимназија“ у Београду коју је завршио као вуковац. Електротехнички факултет уписао је 2017. године. Дипломирао је као студент на одсеку Рачунарска техника и информатика 2021. године са просечном оценом 9,07. Дипломски рад под називом “Развој корисничког интерфејса са повратном спрегом и алгоритма за играње шаха” одбранио је у августу 2021. године са оценом 10. Мастер студије на Електротехничком факултету у Београду, на Модулу за Софтверско инжењерство, уписао је у октобру 2021. године. Положио је све испите са просечном оценом 9,80.

#### 2. Извештај о студијском истраживачком раду

Кандидат Никола Валзорио је као припрему за израду мастер рада „Конверзија игре за једног играча у игру за више интернет играча“ урадио истраживање релевантне литературе која се односи на проблем креирања видео игара које се играју преко интернета. Кандидат је разматрао решења која су најзаступљенија у индустрији видео игара. Посебна пажња је током разматрања и евалуације постојећих решења посвећена питањима ефикасности и безбедности при игрању истих.

#### 3. Опис мастер рада

Мастер рад обухвата 52 стране, са укупно 2 илустрације и 64 слике. Рад садржи увод, 3 поглавља, закључак (укупно 5 поглавља) и списак коришћене литературе.

Прво поглавље представља увод у коме су описани предмет и циљ рада. Представљена је идеја из које је потекла реализација интернет игре. Постављени су циљеви који треба да се испуне током креирања техничког решења.

У другом поглављу је описан проблем који се решава. Описано је стање у коме се систем налазио пре и стање у коме ће бити жељени систем након свих измена. Читаоци су упознати са методологијом која ће бити коришћена и редоследом њене примене на већ постојећи систем.

У трећем поглављу је читалац систематично упознат са детаљима измена постојећег система и анализом тих промена. Поред измена, описују се и додаци који су имплементирани ради усавршавања игре. Описани су ефекти измена на корисничко искуство.

Четврто поглавље представља дискусију о будућој дирекцији развијања игре. Анализиран је алгоритам помоћу кога се непријатељи боре и предложена решења која би корисницима пружила веће и занимљивије изазове. Представљени су бројчани подаци о количини интернет саобраћаја потребној да домаћин синхронизује партију игре, као и количини саобраћаја потребној учесницима да буду део ње.

Пето поглавље је закључак у оквиру кога је дат осврт на резултате рада. У овом поглављу описани су значај и мане предложеног решења. Предложене су и могуће измене ради техничког унапређења игре.

#### 4. Анализа рада са кључним резултатима

Мастер рад дипл. инж. Николе Валзорио се бави проблематиком конверзије игара које се не играју преко интернета у игре које се играју на тај начин. Решење се заснива на синхронизацији стања између домаћина и више клијената. Оваква игра има примену у унапређењу корисничког искуства у индустрији видео игара.

Игра је модификована ради увећавања њених могућности и адаптације на модернији начин играња. Након имплементације биће омогућене функционалности које нису постојале у првобитном систему и корисници ће моћи да заједно проводе време у игри.


Кључни резултати рада су: 1) креирање функционалне игре која повезује кориснике преко интернет мреже 2) перманентно чување корисничког напретка на одвојеном аутентикационом серверу 3) подизање квалитета корисничког искуства играча, а самим тим и квалитета игре.

#### 5. Закључак и предлог

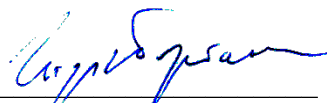
Кандидат Никола Валзорио је у свом мастер раду успешно решио проблем конверзије игре за једног играча у игру за више интернет играча. Предложено решење значајно унапређује искуство играња игре. Кандидат је исказао самосталност и систематичност у своме поступку као и иновативне елементе у решавању проблематике овог рада. На основу изложеног, Комисија предлаже Комисији за студије II степена Електротехничког факултета у Београду да рад дипл. инж. Николе Валзорио прихвати као мастер рад и кандидату одобри јавну усмену одбрану.

Београд, 09.09.2022. године

Чланови комисије:



Др Милош Цветановић, ванр.проф.



Др Игор Тартаља, ванр. проф.