

**Катедри за Рачунарство и информатику
Математичког факултета
Универзитета у Београду**

ИЗВЕШТАЈ

о прегледу мастер рада

**„Обрасци за пројектовање видео игара и њихова имплементација коришћењем
окружења Unity“**

кандидат: Страхиња Милојевић

Одлуком Наставно-научног већа Математичког факултета која је донета на 355. редовној седници одржаној 19. октобра 2018. године именовани смо за чланове комисије за преглед и оцену мастер рада под насловом „Обрасци за пројектовање видео игара и њихова имплементација коришћењем окружења Unity“ кандидата Страхиње Милојевића, студента мастер студија на студијском програму Математика, модул Рачунарство и информатика, на Математичком факултету.

Област рукописа

Рукопис „Обрасци за пројектовање видео игара и њихова имплементација коришћењем окружења Unity“ припада области развоја софтвера.

Структура рукописа и кратак приказ

Рукопис се састоји од 77 страна које су организоване у 6 поглавља, укључујући и библиографију.

Уводни део садржи кратки историјат развоја рачунарских игара и осврт на технике програмирања игара. Након тога, описана је вишеслојна архитектура Unity библиотеке за развој игара.

У другом поглављу, кандидат је направио преглед пројектних образаца релевантних за развој рачунарских игара и за сваки од тих образаца дао шематски приказ и/или фрагмент кода који демонстрира његову имплементацију. Кандидат такође описује мотивацију за примену поменутих пројектних образаца у контексту игара.

Треће поглавље садржи опис развијене игре са графичким илустрацијама као и опис кључних ентитета и ток играња.

У четвртном поглављу је описана имплементација развијене игре при чему је за сваки релевантан део имплементације наведена спрега са претходно уведеним пројектним обрасцима.

Закључна разматрања су дата у претпоследњем поглављу. Исто поглавље садржи и могуће правце даљег рада.

Поглавље Литература садржи списак од 7 библиографских јединица које је кандидат користио приликом писања рада.

Анализа рукописа

У рукопису који смо анализирали кандидат даје осврт на пројектне обрасце из перспективе развоја рачунарских игара. Даље, кроз пројектовање и имплементацију конкретне игре, кандидат демонстрира разумевање пројектних образаца као и завидну програмерску вештину потребну за њихову успешну интеграцију унутар софтверског пројекта.

Закључак и предлог

Реализацијом овог рада и пратећом имплементацијом, кандидат Страхиња Милојевић је показао висок степен стручног знања. На основу свега наведеног, Комисија предлаже да се рукопис под насловом:

**„Обрасци за пројектовање видео игара и њихова имплементација коришћењем
окружења Unity ”**

прихвати као мастер рад и да се закаже његова јавна усмена одбрана.

Београд, 29. август 2020.

Комисија:
др Александар Картељ, доцент, ментор

др Филип Марић, ванредни професор

др Милан Банковић, доцент