

**МОЛБА  
ЗА ОДОБРАВАЊЕ ТЕМЕ МАСТЕР РАДА**

Молим да ми се одобри израда мастер рада под насловом:

Обрасци за пројектовање видео игара и њихова имплементација коришћењем окружења Unity

**Значај теме и области:**

Многи проблеми на које се наилази у програмирању видео игара имају заједничке основе. Зато је добро користити обрасце за пројектовање. Када се ради о видео играма, неки обрасци за пројектовање су универзално добри и наслеђени из других области. Међутим, постоји доста структура и метода које су специфичне за израду видео игара јер највише одговарају проблемима који се ту срећу. Њихово коришћење доприноси томе да програмски код буде боље организован и ефикасан. Због универзалности, ови обрасци за пројектовање унапређују и олакшавају будући развој било које видео игре.

**Специфични циљ рада:**

Циљ рада је израда стратешке видео игре из поджанра „Одбрана торњевима“ (енг. Tower defense) у окружењу Unity са фокусом на коришћење образаца за пројектовање који се могу применити у овој врсти игара. У раду би се направила анализа развојног окружења Unity и предности које само окружење пружа. Ипак, главни део рада чине обрасци за пројектовање па би се рад фокусирао на практичну имплементацију образаца коришћењем програмског језика C#, као и на истицању предности које се добијају њиховом употребом.

**Литература:**

- Holistic game development with Unity, Penny de Byl, Elsevier, 2012.
- Game development pattern and best practices, John P. Doran, Matt Casanova, Packt Publishing, 2017.

Страхиња Милојевић, 1049/2017, Р смер Сагласан ментор др Александар Картељ, доцент  
(име и презиме студ., бр. инд., ознака програма и модула)

\_\_\_\_\_ (својеручни потпис студента)

\_\_\_\_\_ (својеручни потпис ментора)

\_\_\_\_\_ (датум подношења молбе)

Чланови комисије

1. др Филип Марић, ванредни професор

2. др Милан Банковић, доцент

Катедра \_\_\_\_\_ је сагласна са предложеном темом.

\_\_\_\_\_ (шеф катедре)

\_\_\_\_\_ (датум одобравања молбе)