

Катедри за рачунарство и информатику

Предмет: Сагласност за одбрану мастер рада.-

Одлуком Катедре и ННВ од 22.9.2014. именовани смо у комисију за одбрану мастер рада под насловом "Структуре података у развоју видео игара" кандидата **Срђана Терзића**, студијски програм Информатика.

Кандидат је 2.9.2016. доставио текст свог рада. Тема рада су структуре података које се могу користити у развоју видео игара, и развој игара у окружењу Unity3D. Прављење видео игара је комплексан подухват који укључује 3D моделовање, дизајнирање, сликање, нарацију, програмирање.

Рад се састоји од увода, пет поглавља и закључка. У другом поглављу изложен је кратак преглед развоја видео игара. У трећем поглављу обрађене су неке интересантне структуре података и алгоритми за рад са њима. У четвртом поглављу су представљени алати, односно технологије коришћене у раду, као што су Unity3D, Visual studio, језик С#, продавница компоненти. У петом поглављу је представљена агилна методологија развоја коју могу да примењују мањи тимови у развоју видео игара. У шестом поглављу описани су детаљи реализације комплете игре, укључујући декомпозицију на мање целине које се могу поново употребити за неки други пројекат. Свака од целина садржи реализацију једне или више различити структура података. Представљена је употреба узорака пројектовања Посматрач и Формирање група објеката који ефикасно решавају неке проблеме током развоја. На крају се дају закључци и преглед могућих праваца даљег рада.

Мишљење.

Увидом у текст **Срђана Терзића** ""Структуре података у развоју видео игара"" мишљења смо да приложени рад задовољава у потпуности захтеве који се постављају у изради мастер рада и предлажемо Катедри да одобри јавну одбрану рада.

У Београду, 21.9.2016.

Др Миодраг Живковић, ред. проф., ментор

Др Владимир Филиповић, ванр. проф

Мр Јелена Хаџи-Пурић, асистент