



УНИВЕРЗИТЕТ У КРАГУЈЕВЦУ  
Број 01-80213  
Датум 26-09-2022  
КРАГУЈЕВАЦ

Образац 1: Пријава теме мастер рада

Формулар за пријаву теме мастер рада

Име и презиме студента	Бранко Шуловић
Број индекса	8/2020
Студијски програм	Мастер 4.0
Модул	Мастер академске студије – Развој компјутерских игара
Назив теме мастер рада	Развој компјутерске игре "Hell Plumbing" за мобилну платформу применом Unity окружења
Област	Информационе технологије - Развој компјутерских игара
Образложење теме са предметом истраживања	<p>Циљ мастер рада је да се направи 3Д видео игра са комплетним садржајем, са минимум 2 сата игре за играча, за <i>android</i> платформу. Игра је типа аркадне слагалице у тродимензионалном (3Д) простору са наративним елементима.</p> <p>Биће извршена анализа постојећих решења из области 3Д аркадних слагалица, и класификоване предности и мане ових игара, као и њихов тренутни потенцијал на светском тржишту видео игара. На основу тих анализа биће предложено ново софтверско решење у виду поменуте видео игре која ће понудити нови кориснички доживљај играчима, и враћати их игри изнова и изнова .</p>
Хипотезе	<p><i>Core loop</i> игре је серија или ланац радњи које се понављају изнова и изнова као примарни ток искуства играча. То је суштина зашто се враћамо да играмо игре изнова и изнова. Данас је велики изазов управо креирати довољно добар и адекватан <i>core loop</i> за једну видео игру који ће моћи да заинтригира и играче и да омогући да видео игра буде конкурентна на тржишту.</p>
Сврха	Стицање способности да се изради и објави пројекат на тржиште.
Циљ	Готов софтверски производ, односно готова, истестирана и функционална видео игра која може да се или објави на дигиталном <i>Google Play Store</i> сервису, или прода, или даље унапређује у оквиру партнерства склољеног са неком од већ постојећих фирми које објављују видео игре.
Методe	Развој видео игре у <i>Unity 2020.1</i> софтверском окружењу за развој компјутерских игара, применом <i>C#</i> програмског језика, уз прављење <i>asseta</i> у <i>Blender-у</i> .
Кратак прелиминарни садржај	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Увод</li><li>2. 3Д аркадне слагалице и њихов развој</li><li>3. Дизајн игре</li><li>4. Имплементација</li><li>5. Тестирање</li></ol>



Образац 1: Пријава теме мастер рада

	6. Публиковање 7. Закључак 8. Литература
Списак основне оквирне литературе	1. Unity Manual <a href="https://docs.unity3d.com/2020.1/Documentation/Manual/index.html">https://docs.unity3d.com/2020.1/Documentation/Manual/index.html</a> 2. Harrison Ferrone, Learning C# by Developing Games with Unity 2019: Code in C# and build 3D games with Unity, 4th Edition, Packt publishing, 2019. 3. Robert Wells, Unity 2020 By Example, A project-based guide to building 2D, 3D, augmented reality, and virtual reality games from scratch, Packt Publishing, 2020.
Ментор	Миљан Милошевић
Место и датум	12.09.2022.
Потпис студента	<i>Uroš B. Brankić</i>