

Vrijeme izvoza: 13.05.2024. 11:45:43

Repozitorij: repozitorij.foi.unizg.hr

Ukupan broj zapisa na URL-u: 249

Broj izvezenih zapisa: 100

Naslov	URL	Autori	Naslov izvornika
Primjer objektno-orijentirane baze podataka u sustavu ZODB		Krajačić, Petar	
Izrada strateške videoigre uloga u programskom alatu Unity		Štefičar, Dominik	
Izrada 2D videoigre žanra Metroidvania u Unity-u		Rusak, Antonio	
Izrada videoigre tipa FPS		Pešić, Antonio	
Razvoj videoigre temeljene na žarnu horor		Pizek, Elena	
Izrada 2D videoigre s pogledom odozgo u programskom alatu Unity		Hajdinjak, Karlo	
Izrada glazbene videoigre u programskom alatu Unity		Slavik, David	
Izrada kartaške videoigre u programskom alatu Unity		Kerovec, Ivan	
Izrada videoigre utrkivanja u programskom alatu Unity		Karaula, Matija	
Primjena računalne tehnologije u produkciji glazbenog djela		Lovrek, Patrik	
Izrada igre pucanja iz prvog lica u programskom alatu Unity		Budak, Josip	
Izrada strateške videoigre na poteze u programskom alatu Unity		Blažek, Ivan	
Elementarni stanični automati		Lukšić, Hrvoje	
Elementi korišteni u kreiranju videoigara		Šimićev, Ines	
Izrada 2D retro videoigre pomoću Javascripta		Juić, Tim	
Izrada 3D sadržaja i prikaz u virtualnom muzeju		Milohanović, Filip	
Izrada avanturističke videoigre temeljene na umjetnoj inteligenciji		Badel, Dorian	
Izrada i implementacija korisničkog sučelja tipa WWWUI		Kovačević, Josip	
Izrada videoigre tipa 3D platformer		Levatić, Emanuel	

Izrada videoigre tipa FPS u programskom alatu Unity		Sopić, Tin	
Razvoj multiplatformske aplikacije u tehnologiji .NET MAUI		Tkalčec, Antun	
Razvoj proceduralno generirane simulacijske videoigre menadžmenta kolonije u alatu Unity		Vranić, Alan	
Razvojni okviri za izradu sučelja tipa WWWUI		Kajzogaj, David	
Izrada automatiziranog agenta za kvantitativno trgovanje dionicama		Ivančić, Jan	
Izrada 2D računalne igre temeljene na misijama praćenja u Unity-ju		Katoliković, Ivan	
Asimetrično kriptiranje podataka		Husinec, Pavao	
Izrada 2D računalne igre		Žugaj, Antonio	
Izrada 2D videoigre preživljavanja koristeći platformu Godot		Pavlek, Rudolf	
Izrada klona videoigre Minecraft		Mušica, Marko	
Izrada računalne igre temeljene na sustavu prikupljanja plijena		Marković, Marko	
Izrada simulacijske računalne igre preživljavanja u alatu Unity		Baštek, Boris	
Izrada videoigre obrane dvorca		Brzoja, Marin	
Planiranje, modeliranje i izrada računalne igre		Jurić, Antonio	
Razvoj videoigre temeljene na utrivanju u programskom alatu Unity		Lucić, Ivan	
Kriptiranje baza podataka		Kržina, Elena	
Performanse baza podataka i optimizacija upita		Šuprina, Lidija	
Vrednovanje učenika iz Informatike u višim razredima osnovne škole		Jakelić, Anamaria	
Izrada videoigre utrivanja u programskom alatu Unity		Lakoseljac, Rafael Dominik	
Izrada 2D platformera u programskom alatu Unity		Bednarek, Adrian	
Izrada horor videoigre preživljavanja u programskom alatu Unity		Zagorščak, Noel	
Izrada videoigre uloga u programskom alatu Unity		Oroz, Marin	
Primjer baze podataka u sustavu za upravljanje bazama podataka Neo4j		Pračić, Zlatko	
Računanje svojstvenih vrijednosti na masovno-paralelnom računalu		Lehpamer, Mihael	
Vizualno skriptiranje u programskom alatu Unity		Sitarić, Matej	

Inteligentni sustavi za davanje odgovora		Matej, Lipovača	
Izrada računalne igre labirinta u programskom alatu Unity		Vukasović, Milan	
Vizualizacija algoritama sortiranja		Trupković, Karlo	
Učinkovitost algoritama sortiranja		Božiček, Nikola	
Automatizirani robotski proces praćenja IR objekta unutar određenih granica		Kolarić, Ivan	
Dizajnerske tehnike i alati za kreiranje grafičkog sadržaja u računalnim igrama		Pedljo, Franjo	
Izrada 2D platformera u programskom alatu Unity		Mihalić, Petar	
Izrada 2D pokretača igre za računalnu igru izrađenu u C++-u i SDL-u		Gazdek, Leonardo	
Izrada 2D računalne akcijsko-avanturističke igre tipa Metroidvania u programskom alatu Unity		Weisser, Fran	
Izrada akcijske 3D računalne igre		Zadravec, Lino	
Izrada web stranica za poslovne primjene		Rimay, Rakel	
Mogućnosti korištenja računalnih igara u visokoškolskom obrazovanju		Blažek, Ivan	
Popularnost žanrova računalnih igara		Brlić, Julijan	
Primjena programskih proizvoda u poslovnim sustavima		Lončarić, Stella	
Proces razvoja računalne igre s 3D elementima u razvojnom okruženju Unity		Ivanić, Matija	
Proces razvoja računalne igre s elementima preživljavanja u razvojnom okruženju Unity		Vranić, Alan	
Rad s bazama podataka u programskom jeziku Visual Basicu.NET		Hegedušić, Mario	
Razvoj igre uloga na poteze u programskom alatu Unity		Jurinić, Filip	
Razvoj trodimenzionalne računalne igre u programskom alatu Unity		Hamzić, Domagoj	
Računalne igre u visokoškolskom obrazovanju		Matijević, Mislav	
Izrada strateške igre u stvarnom vremenu u programskom alatu Unity		Baban, Deni	
Primjer baze podataka u sustavu za upravljanje bazama podataka Redis		Baričević, Vedran	
Sustav SAP SQL Anywhere		Tomislav, Hanžek	
Izrada igre akcijsko-arkadne utrke u programskom alatu Unity		Horvat, Marko	
Implementacija i usporedba algoritama sortiranja		Pongračić, Luka	

Izrada strateške igre borbe tenkovima za više igrača u programskom alatu Unity		Kovačić, Silvio	
Izrada "shoot 'em up" igre u programskom alatu Unity		Baukovac, Erik	
Izrada skladišta podataka za analizu podataka o obavljenim tehničkim pregledima		Krištofić, Miro	
Poslovna analitika u sustavu Oracle 19c		Ilišević, Irena	
Izrada igre obrane tornjevima u programskom alatu Unity		Keretić, Mateo	
Dizajn poslovnih korisničkih sučelja		Marinović, Matija	
Korištenje sučelja WWWUI na mobilnim platformama		Štedul, Luka	
Primjena programskog alata Photoshop u grafičkoj izradi mrežnih stranica		Kanjковиć, Domagoj	
Anonimizacija podataka u bazama podataka		Črepinko, Marko	
Implementacija skladišta podataka u nerelacijskim bazama podataka		Jurčić, Ivan	
DES algoritam simetrične kriptografije		Mrvčić, Sandro	
Programski jezici koji se koriste u udžbenicima informatike za osnovne škole		Sinovčić, Goran	
Izrada igre iz prvog lica u programskom alatu Unreal Engine 4		Filipović, Filip	
Izrada igre uloga za više igrača u programskom alatu Unreal Engine 4		Zuber, Ariana - Lea	
Izrada klona strateške igre "Plants vs. Zombies" u programskom alatu Unity		Vuk, Ilija	
Grafičke kontrole u programskom jeziku Visual Basic.NET		Hržina, Mario	
Grafičko oblikovanje sučelja u programskom jeziku Visual Basic		Rajić, Blaž	
Izrada sučelja tipa WWWUI pomoću razvojnog okvira Bootstrap		Kovačević, Josip	
Alati i platforme za razvoj računalnih igara		Šimović, Fran	
Izrada 2D platformera u programskom alatu Unreal Engine 4		Mahnet, Domagoj	
Izrada akcijske 3D igre u programskom alatu Unity		Oletić, Antonio	
Izrada horor igre preživljavanja u programskom alatu Unity		Alilović, Dario	
Metode sortiranja		Šakić, Dario	
Usporedba žanrova računalnih igara		Curić, Domagoj	
Progress OpenEdge ABL		Pertinač, Tomislav	

Izrada multiplatformske igre pomoću mobilnog razvojnog okvira Flutter		Goran, Alković	
Korištenje relacijske algebre u prevođenju upita i izradi upitnoga plana		Galina, Patrik	
Sustav za upravljanje bazama podataka PostgreSQL 12		Horvatinović, Anja	
Metode i tehnike izrade računalnih igara		Ivan, Bogović	
Usporedba programskih jezika temeljenih na sintaksi jezika C		Filip, Crnko	
Vrste korisničkih sučelja		Briški, Marko	
Izrada računalne igre u C#		Bezi, Josip	
Simulacijski modeli iterirane zatvorenikove dileme u sustavu agenata limitirane memorije		Hižak, Jurica	
Izrada programa za bilješke		Jovan, Alen	
Vrednovanje znanja u srednjoškolskoj nastavi informatike		Grubešić, Dario	
Web tehnologije za prikaz 3D grafike		Trajkov, Aleksandar	
Žanrovi računalnih igara		Brnada, Antonio	
Biblioteke JavaScript za razvoj 3D elemenata		Bešenić, Mihael	
Okviri za razvoj web aplikacija s prilagodljivim sučeljima		Goran, Hubak	
Programska podrška učenju programiranja		Maoduš, Kristijan	
Progresivne web aplikacije		Težak, Filip	
Razvoj programa za društveno umrežavanje		Ćorluka, Antonio	
Uloga boja u dizajnu korisničkih sučelja		Jurić, Ivana	
Uporaba c/c++ programskih jezika		Cvitković, Vinko	
Primjena umjetne inteligencije i neuroevolucije u video igrima		Matkov, Dominik	
Programski jezici svojstveni za problemsku domenu		Smoljan, Antonio	
Solidworks - alat za izradu 3D objekata		Horvat, Nikola	
Proceduralno programiranje u sustavu za upravljanje bazama podataka Oracle putem PL/SQL-a		Marić, Meikl	
Izrada strateške igre na poteze u programskom alatu Unity		Jukica, Tomislav	
Izrada strateške igre u programskom alatu Game Maker Studio 2		Štulić, Jakov	

Testiranje baza podataka		Krištofić, Miro	
Izrada akcijske igre iz prvog lica u programskom alatu Unreal Engine		Dolovski, Patrik	
Bogata WWWUI sučelja		Putrić, Božidar	
Javascript 3D		Lazar, Matija	
Aplikacija za izradu rječnika		Sopić, Dominik	
Aspekti dobrog i lošeg web dizajna		Nikolina, Žagar	
Dizajn sučelja WWWUI u programu Adobe Photoshop		Gatarić, Filip	
Izrada grafičkih elemenata sučelja WWWUI		Kiš, Karlo	
Izrada igre na poteze u programskom alatu Unity		Štahan, Mario	
Izrada računalne igre raznih tipova zagonetki		Huđek, Tomislav	
Metoda podjeli pa ovladaj za izradu algoritama		Davor, Tkalec	
Principi dizajna sučelja GUI i WWWUI		Gašić, Drago	
Programski jezici korišteni u poučavanju programiranja		Flajšek, Marko	
Razvojni okviri temeljeni na jednoj kodnoj osnovi za razvoj web i mobilnih aplikacija		Vidaković, Karlo	
Korištenje eksternih podataka u sustavu Microsoft Access		Tometić, Vedran	
Implementacija skladišta podataka i primjena poslovne inteligencije u prehrambenoj industriji		Kos, Marko	
Skladišta podataka i veliki podaci		Strunjak, Filip	
Kako možemo učiti i gdje u životu možemo primjenjivati algoritamski način razmišljanja?		Kolarić, Ana Katarina	
Izrada "Beat 'em up" igre u programskom alatu Unity		Cmrk, Matija	
Izrada igre beskonačnog trčanja u programskom alatu Unreal Engine		Filip, Crnko	
Algoritamski nerješivi masovni algoritamski problemi		Ilona, Benko	
Adaptabilni sustav poučavanja sviranja bubnjeva s ugrađenim mehanizmom prilagođenoga dinamičkoga generiranja lekcija u stvarnom vremenu		Konecki, Mladen	
Potprogrami u programskim jezicima		Novak, Enis	
Novi algoritam za izradu percepcijskih sažetaka temeljen na izdvajanju atributa biometrijskih karakteristika		Vukelić, Bernard	

Automatsko prevođenje izvornog koda za programske jezike klasičnog računala u izvorni kod za programske jezike kvantnog računala		Bojić, Alan	
Primjena jedinstvene programske tehnologije u razvoju višeplatformskih mobilnih aplikacija		Hrgović, Saša	
Dizajn sučelja web mjesta		Benković, Ivan	
Izrada aplikacije Osobni Kalendar u programskom jeziku Visual Basic.Net		Knapić, Hrvoje	
Događajima pogonjeno programiranje		Škvorc, Marko	
Izrada programa za traženje puta u labirintu		Marjanović, Hrvoje	
Sustav za upravljanje bazama podataka Oracle 12c		Musa, Stjepan	
Sustav za upravljanje bazama podataka PostgreSQL 10		Žunec, Darko	
Aplikacija za upravljanje skladištem temeljena na aktivnim bazama podataka		Bobinac, Tomislav	
Analiza podataka korištenjem alata Elasticsearch		Šitum, Domagoj	
Sustav za upravljanje bazama podataka MySQL		Jagarinec, Maja	
Aplikacija za praćenje atletskog natjecanja		Tušek, Mario	
Izrada igre prvog lica u programskom alatu Unreal Engine 4		Dolovski, Patrik	
Primjena programskih jezika u praksi		Hranj, Tomislav	
Strukture podataka u programskim jezicima		Hranj, Marijan	
Redis		Tišljär, Mateo	
Dizajn elemenata web sučelja u alatu Adobe Photoshop		Zajec, Svjetlana	
AngularJS		Pofuk, Petar	
Usporedba principa dizajna stolnih i web sučelja		Gеровac, Luka	
Izrada igre pucanja iz prvog lica za više igrača		Svetec, Mario	
PostGIS		Strunjak, Filip	
Fizičko pohranjivanje baza podataka na sekundarnu memoriju		Šafarić, Denis	
Izrada mobilne aplikacije za rezervaciju i upravljanje restoranom		Balint, Tino	
Osnove izrade računalne igre u C++-u		Tutavac, Ivan	

Primjena rekurzivnih algoritama u programiranju		Belec, Matija	
Strukturirani upitni jezik - SQL		Štritof, Matija	
Tehnologije za programiranje prilagodljivih web sučelja		Petrlić, Marko	
Mogućnosti grafičkog oblikovanja u C++ programskom jeziku		Vuković, Filip	
Objektno orijentirani jezici i njihovi principi		Gašljević, Kristijan	
Integracija podataka korištenjem Pentaho platforme		Leskovar, Nikolina	
Microsoft Access 2016		Cesarec, Ana	
Izrada kartaške igre "Poker" u Javi		Lacković, Dominik	
Izrada mobilne aplikacije za evidenciju uzimanja lijekova		Jakovljević, Dean	
Primjena rekurzivnih algoritama u programiranju		Lisjak, Davor	
Implementacija skladišta podataka u alatu ElastiCubes		Makar, Nenad	
Poslovna inteligencija bez skladišta podataka		Balen, Ana-Marija	
Razvoj aplikacije za vođenje osobnih financija		Junačko, Robert	
Mobilne aplikacije temeljene na bazama podataka		Durlen, Ivan	
Dizajn WWWUI sučelja		Kunštić, Nikola	
Aplikacija za privatnu biblioteku		Kolar, Sandra	
Izrada MUI (Mobile User Interface) sučelja		Tuđan, Mario	
Denormalizacija baza podataka		Poslončec, Saša	
Korištenje lambda izraza u programiranju u Javi		Kovačić, Krešimir	
Izrada 3D računalne igre u Unreal Engine-u		Bradvice, Hrvoje	
Izrada računalne igre tipa "Obrana tornjeva" u Pythonu		Horvat, Davorin	
OLAP i MDX		Pintarić, Ljiljana	
Automatizacija postupka određivanja redoslijeda razvoja podsustava informacijskog sustava		Kudelić, Robert	
Relacijska algebra		Butigan, Bruno	
Application Programming Interfaces (APIs) Based Interoperability of Cloud Computing		Andročec, Darko	

Baze podataka na SQL Azure platformi		Grgić, Ivan	
Izrada ETL alata za transformaciju podataka iz polustrukturiranih izvora		Vukelić, Davorin	
Izrada akcijske računalne igre u Javi		Krezić, Andro	
Izrada avanturističke računalne igre u Javi		Smrček, Nikola	
Izrada računalne igre u Silverlight-u		Gerovac, Luka	
Višedretveni rad u .net i java programskom okružju		Zentner, Andrej	
Metode pretraživanja		Galić, Matija	
Složenost programskih jezika		Gašparić, Tajana	
Složenost rekurzivnih programa		Mesec, Filip	
Mehanizmi agregacije u objektno-orijentiranim programskim jezicima		Vučina, Davor	
Apache Hadoop		Vučković, Sanjin	
Skladišta podataka i poslovna inteligencija u sustavu Oracle 12c		Mesaroš, Renata	
Oracle SQL developer		Leskovar, Nikolina	
Primjer baze podataka u sustavu PostgreSQL		Švenda, Nikola	
Pripremljenost srednjoškolskih učenika za nastavu informatike korištenjem udžbenika		Hajdin, Goran	
Programski jezik Ruby		Kanceljak, Ivica	
Sustav za pomoć osobama oštećena vida za potrebe programiranja grafičkih sučelja		Konecki, Mario	
Sustav za upravljanje bazama podataka MySQL		Kozić, Mario	
Transakcije		Pertinač, Tomislav	
Metodologija vrjednovanja kvalitete u korištenju aplikacijama Web 2.0		Orehovački, Tihomir	
Razvoj mobilne aplikacije za praćenje napredovanja u teretani		Turk, Zoran	
Baze podataka u oblacima		Posavec, Mario	
Izrada računalne igre u Javi za Android		Kovačić, Krešimir	
Sigurnost u sustavu Oracle 11g		Premužić, Vedrana	
Napredne tehnike programiranja u jezicima skripata		Hribljan, Davor	

Grafička kartica kao masivno-paralelno računalo		Đuras, Krunoslav	
Izgradnja aplikacije korištenjem sustava MS SQL Server i jezika C#		Pintarić, Ljiljana	
Upravljanje odnosima s klijentima kao izvor informacija za oblikovanje i poboljšanje usluga		Severović, Kornelija	
Tehnike i alati za podučavanje programiranja		Rosandić, Igor	
Algoritmi sažimanja bez gubitka podataka		Spevec, Anđelko	
Metoda grananja i ograničenja		Kovačić, Franjo	
Problemi rasporeda		Jurić, Branimir	
Modeliranje i implementiranje baze podataka za potrebe studentskog doma		Priselac, Tomislav	
Oracle Application Express		Mesaroš, Renata	
Kriptovirologija		Žemberi, Josip	
Razvoj internetskih bogatih aplikacija pomoću JavaFX		Vukšić, Saša	
Dinamičko programiranje		Bašić, Marin	
Algoritmi pretraživanja		Gubez, Dejan	
Implementacija i usporedba algoritama za provjeru svojstva		Ivković, Krešimir	
Indeksi u bazama podataka		Vidaković, Matej	
Vizualizacija algoritama sortiranja		Reif, Ivan	
Prevođenje i upitni algoritmi u sustavima za upravljanje		Tuljo, Leonard	
Izrada poslovnih aplikacija u programskom jeziku VB.NET		Jarnjak, Andrijana	
Izvršavanje dinamičkih programskih jezika na Java Virtual Machine platformi		Ostrun, Nikola	
Kontrolne strukture objektno-orijentiranih programskih jezika		Kovačević, Mario	
Metode sortiranja u C++-u		Mrkela, Vladimir	
Odabir prikladne baze podataka		Hribljan, Davor	
Izrada alata za ekstrakciju, transformaciju i učitavanje podataka		Novak, Matija	
Repliciranje baza podataka i sustav MySQL		Sambolić, Dejan	
Hrpa kao struktura podataka i njezine primjene		Škrlec, Mario	

Metoda podijeli pa vladaj		Budić, Sanja	
Kriptiranje Hillovim algoritmom		Hanžek, Ana	
Igra Sokoban i njezina složenost		Sedmak, Mario	
Indeksiranje u bazama podataka		Štambuk, Vatroslav	
Umjetna inteligencija i računalne igre		Pintera, Marko	
Stabla kao struktura podataka - algoritmi i primjena		Škvorc, Marko	
Razvoj prilagodljivih korisničkih sučelja tipa WWWUI		Kolić, Teo	