

Vrijeme izvoza: 19.04.2024. 22:03:25

Repozitorij: repozitorij.foi.unizg.hr

Ukupan broj zapisa na URL-u: 75

Broj izvezenih zapisa: 75

Naslov	URL	Autori	Naslov izvornika
Implementacija i analiza višeagentnog sustava kroz izradu igre u Unityju pomoću alata ML-Agents		Radotović, Emanuel	
Duboko poticano učenje i njegova primjena u implementaciji umjetnog igrača strateške videoigre		Hinić, Leon Hrid	
Pregled alata za računalno generiranje vizualne umjetnosti korištenjem umjetne inteligencije		Šiprak, Luka	
Strojno učenje za otkrivanje prijevare u kartičnim transakcijama		Široki, Dario	
Blok-lanac u sustavima interneta stvari u proizvodnji solarne električne energije		Kapelina, Viktor	
Poboljšanje toka prometa i smanjenje broja nesreća komunikacijom među vozilima		Belušić, Marko	
RDF serijalizacije		Določak, David	
Razvoj sustava preporuke sadržaja i personalizacije korisničkog sučelja web-aplikacije korištenjem metoda umjetne inteligencije		Bojka, Luka	
Simulacija prodavaonice pomoću agenata temeljenih na uvjerenjima, željama i intencijama		Kiš, Martin	
Sustav za objektno-relacijsko mapiranje SQLAlchemy		Gvozden, Miodrag	
Analiza i primjena tehnika i pristupa za rad s ograničenim podacima u strojnom učenju		Đuranec, Erik	
Modeliranje MongoDB baze podataka za potrebe web-aplikacije osobnog portfelja		Hodak, Tonino	
Poticano učenje te njegova primjena u modeliranju igrača za računalnu igru Doom		Vuk, Ilija	
Model procesa i model podataka prijave studenata na međunarodnu mobilnost		Milanović, David	
Izrada baze podataka za potrebe trkačke lige		Petak, Edi	
Generiranje računalnih igara korištenjem umjetne inteligencije		Grgić, Ferdo	
Analiza metoda umjetne inteligencije u domeni trkaćih igara		Marinić, Hrvoje	
Izrada deepfake krivotvorina korištenjem dubokih neuronskih mreža		Zovko, Zoran	

RDF baze podataka		Čerkez, Katarina	
Primjena umjetne inteligencije u pronalaženju ključnih transakcija u blockchain-u		Klaužer, Luka	
Internet stvari u računalnim igrama		Sedlanić, Leon	
Nadzirano strojno učenje i primjena odabranih algoritama u ML.NET-u		Maoduš, Kristijan	
Primjena umjetne inteligencije za korekciju položaja oka u video komunikaciji		Črnčec, Patrik	
Analiza algoritama poticanog učenja i primjena u implementaciji autonomnog igrača borbene računalne igre		Antunović, Filip	
Detekcija i prepoznavanje prometnih znakova korištenjem hibridnih algoritama kombinacije metoda umjetne inteligencije		Pernar, Mario	
Inteligentni razgovorni agent kao interaktivni element korisničkog sučelja web-aplikacije		Petričušić, Zvonimir	
Q-učenje i primjena u domeni autonomnih vozila		Smojvir, Antun	
Razvoj modela strojnog učenja koji igra video igru žanra platformer u alatima Unity i TensorFlow		Alilović, Dario	
Računalni vid i prepoznavanje objekata pomoću biblioteke OpenCV		Matišić, Petar	
Reverzno inženjerstvo dijagrama pomoću računalnog vida		Šikač, Patrik Noah	
Upotreba dokumentnih baza podataka prilikom izrade web-aplikacije		Lunko, Dominik	
Percepcija u umjetnoj inteligenciji i njena primjena u videoigrama		Ricijaš, Martina	
Implementacija inteligentnog agenta koji igra MOBA igru		Skeledžija, Boris	
Primjena poticanog učenja na primjeru jednostavne videoigre		Kožul, Mihael	
Algoritam automatskog planiranja STRIPS u računalnim igrama		Jocković, Denis	
Implementacija aplikacije za prodaju i najam nekretnina u programskom jeziku Python		Počekal, Julija	
Izrada baze podataka za Gradsku knjižnicu u Ivanić-Gradu		Svetlečić, Luka	
Upravljanje, obrada, analiza i vizualiziranje toka podataka u stvarnom vremenu		Josip, Rosandić	
Izrada baze podataka za općinski sud u programskom okviru Microsoft Azure Sql Database		Žličarić, Antun	
Model aktivne baze podataka za potrebe poslovanja poduzeća		Kraljić, Luka	
Umjetni inteligentni agent kao posrednik između čovjeka i izvora podataka		Filinić, Goran	
Implementacija proširene stvarnosti u mobilnim aplikacijama za Android		Alagić, Aldin	

Analiza i primjena metoda umjetne inteligencije u upravljanju vozilom u videoigri Grand Theft Auto V		Široki, Dario	
Integracija podataka putem razvojnog okružja Jupyter Notebook		Vukadinović, Andrej	
Konačni automat kao model umjetne inteligencije primijenjen na upravljanje umjetnim igračem		Čičak, Tomislav	
Primjena Transformer modela dubokog učenja na obradu prirodnog jezika		Belušić, Marko	
Primjena metoda umjetne inteligencije u implementaciji prilagodljive računalne igre igranja uloga		Dalibor, Šuplika	
Proceduralno generiranje razina za računalnu igru korištenjem metoda umjetne inteligencije		Krmpotić, Andrija	
Strojno učenje pojačivanjem u programskom jeziku Python uz modul OpenAI Gym		Žnidarić, Domagoj	
Markovljev proces odlučivanja i njegova primjena u kontekstu računalnih igara		Cerovec, Sven	
Umjetna inteligencija kao sredstvo u utjecanju na javno mnijenje		Kalanj, Goran	
Model baze podataka za arhivu Bjelovarskog kazališta		Klauda, Antonio	
Implementacija baze podataka za tvrtku PRIMA d.o.o u sustavu MariaDB		Štefanić, Marko	
Izgradnja prostorne baze podataka za crowdsourcing aplikacije		Novoselec, Igor	
Primjena umjetne inteligencije u igrama utrkivanja		Mandić, Luka	
Povijesni pregled i analiza metoda umjetne inteligencije primijenjenih u modeliranju igrača računalnih igara		Bojka, Luka	
Izrada sustava za preporuke korištenjem grafovske baze podataka		Bojan, Kavur	
Pretprocesiranje i analiza velikih skupova podataka odabranim metodama pomoću programskog jezika R		Parać, Ivan Jure	
Dizajn i izrada autonomne letjelice i sustava za kontrolu		Čajko, Dorian	
Hibridni algoritmi kombinacije metoda umjetne inteligencije i njihova primjena		Pernar, Mario	
Implementacija metoda umjetne inteligencije u alatu za razvoj računalnih igara Godot		Barberić, Luka	
Model temporalne baze podataka za Dom zdravlja		Pitić, Lidija	
Modeliranje temeljeno na agentima kao metoda umjetne inteligencije i njegova primjena		Furjan, Alen	
Računalna analiza sentimenta		Šikač, Patrik Noah	
Model baze podataka za potrebe web-dućana		Petričušić, Zvonimir	
Q-učenje kao algoritam metode pojačanog učenja i njegova primjena		Hinić, Leon Hrid	

Sigurnost i zaštita baze podataka		Petrović, Sven	
Umjetne neuronske mreže kao metoda umjetne inteligencije		Vulin, Mate	
Umjetni inteligentni agent kao osnovna jedinica višeagentnih sustava i modeliranja temeljenog na agentima		Jocković, Denis	
Upravljanje matičnim podacima na razini države		Požar, Valentina	
Analiza velikog skupa podataka pomoću programskog jezika Python i razvojnog okružja Jupyter Notebook		Rosandić, Josip	
Razvoj polustrukturirane baze podataka za potrebe internetskog foruma kao web-aplikacije		Dario, Bogović	
Igrifikacija i njene primjene		Ricijaš, Martina	
Usporedba odabranih alata za upravljanje bazom podataka		Ferenčak, Matej	
Organizational Modeling of Large-Scale Multi-Agent Systems with Application to Computer Games		Okreša Đurić, Bogdan	