

Vrijeme izvoza: 29.04.2025. 07:59:32

Repozitorij: [repozitorij.foi.unizg.hr](https://repozitorij.foi.unizg.hr)

Ukupan broj zapisa na URL-u: 101

Broj izvezenih zapisa: 100

Naslov	URL	Autori	Naslov izvornika
Karakterizacija profila sjajnosti meteorskih tragova i usporedba s drugim linijskim fenomenima		Cerovec, Sven	
Korištenje pristupa poticanog učenja za razvoj modela strojnog učenja koji igra videoigru žanra 2.5D platformer		Mohorić, Antonio	
Analiza primjene modela strojnog učenja u videoigri The Last of Us		Glavač, Jakov	
Izrada strujane računalne igre		Čajko, Dorian	
Modeliranje i implementacija neprijateljskih likova kao konačnih automata na primjeru igre žanra 3D shooter		Blažević, Zdravko	
Implementacija agenta za traženje članova tima		Zagorec, Mišo	
Implementacija arhitekture klijent-poslužitelj korištenjem deklarativnog programskog jezika		Kranjec, Filip	
Izrada agenta za razgovor za pripomoć studentima		Suman, Frane	
Izrada aplikacije za analitiku heterogenih strujanih podataka		Ignjatov, Lucas	
Izrada aplikacije za zvučno upravljanje računalom uz predtrenirani model strojnog učenja		Mrkonjić, Marko	
Izrada računalne igre na hologramskoj platformi HoloGame V		Dupanović, Nimaj	
Komunikacijska tehnologija vozila prema svemu (V2X)		Rubinić, Fran	
Razgovorni agenti u ulozi virtualnih asistenata u kontekstu obrazovanju		Kišić, Filip	
Razvoj interaktivnog iskustva u proširenoj stvarnosti (AR): Izrada AR igre u alatu Unity		Patafta, Maks	
Web aplikacija za obradu i pripremu podataka za prikaz na platformi Discord		Jačmenjak, Karlo	
Web-mjesto kao višeagentni sustav		Koprek, Zvonimir	
Implementacija i evaluacija odabralih modela strojnog učenja u mobilnom okruženju: Od teorije do prakse		Vukosav, Marko	

Izrada pametnog uređaja za praćenje kalorija sa senzorima i pripadajuće mobilne aplikacije		Sedlanić, Leon	
Modeliranje objektno-orientirane baze podataka za potrebe videoigre žanra roguelike		Brleković, Luka	
Proceduralno generiranje razine za dvodimenzionalnu videoigru žanra platformer pomoću genetskog algoritma		Horvat, Roko	
Razvoj i trendovi percepcije okoline kod autonomnih uređaja		Kržina, Elena	
Sustavi za preporuke u e-trgovinama		Mušica, Marko	
Implementacija algoritama višeagentnog planiranja		Mičić, Hari	
Primjena neizrazite logike u stvaranju nepredvidljivih grafika prilagodljivih igraču		Novosel, Ivan	
AutoML		Barberić, Luka	
Primijenjena napredna umjetna inteligencija u Unreal Enginu na bazi konkurentnog višeagentnog sustava		Huzjak, Ivan	
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		Dološčak, 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 trkačih 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 odabralih 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 intelligentnog 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 mnjenje		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 igram u trkivanja		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	
Preprocesiranje 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 odabralih alata za upravljanje bazom podataka		Ferenčak, Matej	
Organizational Modeling of Large-Scale Multi-Agent Systems with Application to Computer Games		Okreša Đurić, Bogdan	