

Br	AlasNalog_Ime_Prezime	1. Tema seminarskog (detaljan opis)
1	mv15051_Jovana_Ormanovic	Igra pamćenja. Tri nivoa. U osnovnom bi parovi bili identične slike geometrijskih figura, u srednjem slika i pojam, a u naprednom njegova definicija. Dodatak: animacija koristi prilikom otvaranja kartica. Da se kartice "otvaraju" u realnom vremenu. Malo po malo da se okreće kartica, pod određenim uglom i nagibom.
2	ml14340_Jelena_Matijasevic	igra "papir,kamen, makaze". Dva igrača, I biranje određenog objekta naizmenicno sve dok ne dostignu određen broj pobeda. Dodatak: prikaz tih objekata u realnom vremenu. Pod određenim uglovima i rotacijama.
3	ml13214_Srdjan_Crnogorac	igricu gde se meta koja će biti neka životinja kreće po površini pravolinijski ubrzano iz coska u cosak. Igrač je gadjica klikom misa na nju. Beleži se skor igrača koliko je imao pogodaka a koliko promasaja. Dodatak: životinja ne kreće samo pravolinijski, već npr po površini neke elipse a da s vremena na vreme se menja pozicija i velicina te elipse po kojoj se kreće. Može i da se prikazuje linijica po kojoj se životinja kretala.
4	mn15364_Malisa_Radosavljevic	Помози мишу да нађе најкраћи пут до сира. На екрану би се налазила слика лавиринта кроз који би се миш шетао. Корисник би левим кликом мишта на екрану одређивао следећу позицију сличице миша у лавиринту (миш би се кретао до следеће позиције неком константном брзином). Корисник сличицу миша помера од раскрснице до раскрснице и да при томе не прелази у другу путању. На екрану ће бити приказана путања којом је миш прошао. Dodatak: da se mis sve vreme kreće ili da se vidi kako se pomera, mozda da se kreće ka misu ili tako nesto.
5	ml08089_Sinisa_Tiosavljevic	Zadatak pigvin i ribice: Napisati program koji implementira igricu pigvina i

		hvatanja ribica. Na polju postoji jedan pigvin i na primer 5 ribica koje nasumicno izlaze iz vode i zadržavaju se na površini odrenjeno vreme. kada igrac kline na start igrice zapocinje pigvin moze da ide levo desno gore i dole, a kada stisne pauzu igrice se trenutno pauzira na kraju izalazi rezultat i prozor da je igra završena. Cilj igre je uhvatiti sve ribice.
6	ml171691_Ana_Radovanovic	Igra "Pojavljivanje kruga". Pojavljuje se krug na nasumicnim mestu i kreće po x,y-osi i svaki put kad se klikne na krug uvecava se broj poena i brzina, a smanjuje se velicina kruga. Krug se tokom kretanja odbija o ivice menjajući boju.
7	ml15082_Nevena_Juric	Igra "Trka vozila". Na osnovu izabranog vozila (auto, avion, kamion ili bicikl) trkaju se dva vozila sve dok ne udare u zid, a zatim se proglašava pobednik igre. Vozila se pokreću putem tastature i mogu da idu samo napred. Pre nego što krene trka pocinje odbrojavanje da bi takmicari krenuli u isto vreme. Kako se vozila približavaju cilju, zid menja boju. Dodatak: Promenite da se prikazuju vozila u levoj i desnoj polovini ekrana. Svako vozilo ima po dva dugmeta na tastaturi za kretanje levo i desno i svako vozilo nailazi na prepreke. Ako uspe da izbegne prepreku ide standardnom brzinom, a ako naleti na prepreku usporava se i "vraca" se nazad za jedan korak. Kada prodje recimo 10 prepreka (koje se pojavljuju u nasumicnim trenucima) stigao je do cilja. Mozete napraviti i nivoe, da se ubrzava kretanje i da raste broj prepreka.
8	mv15051_Miljana_Marković	Igra "Zmijice": Korisnik uz pomoć tastature može da pomera zmijicu gore, dole, levo i desno, a cilj je pojesti hranu. Ukoliko zmijica udari u svoje telo ili u neku ivicu, igra se prekida i ispisuje se broj poena koje je korisnik osvojio. Dodatak: sa svakom pojedenom jabukom telo zmijice se povećava
9	mv14024_Марина_Маркагић	Решавање једначина кроз игру. У средини се налази једначина чије решење се

		тражи, а које је иТсписано у неком од орбитирујућих балончића. Треба за што краће време израчунати, пронаћи и кликнути прави балончић. Ниво се прелази ако се за задато време испуцају сви балончићи.
10	mv15307_Milica_Matorčević	Kviz Na ekranu bi bila slika podeljena na delove, koje isprva korisnik ne bi mogao da vidi. Klikom na deo slike okreće deo slike i korisnik može da vidi šta se nalazi na tom delu slike. Korisnik ima zadatak da pogodi ko je na slici. Korisnik na početku ima maksimalan broj poena, prvim klikom na delić on ne gubi poene, ali svakim sledećim gubi. Kada otvori sve deliće korisnik ima šansu da osvoji jedan poen, ako napiše ko je na slici, ako ne zna klikne na dugme ne znam i tu se igra završava. Uz to korisnik bi imao i ograničeno vreme za pogađanje osobe sa slike, ako ne pogodi za zadato vreme igra se opet završava. Dodatak: prikazati okretanje delica slike u realnom vremenu, sa uglovima i rotacijama
11	ml_15202_Aleksandra_Stojanovic	Otapanje sneska belica: Kroz oblake(vrh ekrana) probijaju zraci sunca sa razlicitih strana, a dole(dno ekrana) je snesko belic koji treba da se sklanja od suncevih zraka, da se ne bi otopio. Cim ga zrak dotakne polako se otapa. Pomeranjem misa levo desno snesko belic se krece i izbegava sunce. Dodatak: Posle odredjenog broja pogodaka snesko nestaje. Dodati nivoe igrice, u kojima se pojavljuje sve vise i vise zraka
12	ml15282_Jovana_Radenkovic	Na pocetku igre kuglica poluprecnika r pada sa leve strane, odozgo na dole (odbija se o donju ivicu). Zadatak korisnika je da pomocu misa pokusa da razbije kuglicu na dve jednake kuglice (poluprecnika $r/2$). Postupak se ponavlja sve dok poluprecnik kuglice ne bude dovoljno mali, u tom slucaju kuglica nestaje. Kada nestanu sve razbijene kuglice, pojavljuje se nova, veca, poluprecnika $2*r$. Cilj ove igre je da kuglica ne stigne do desne ivice, u tom slucaju je igra završena. Broj poena ce biti jednak broju klika na kuglicu, a ukoliko korisnik klikne na sve kuglice u roku od nekoliko sekundi, dobija duple poene.

		Dodatak: Cilj igre -da ni jedna od kuglica ne stigne do desne ivice.
13	ml12223_Ivana_Marinković	Igra "Digitron" demonstrira operacije sa kompleksnim brojevima, pored operacija sa njima i rezultata, na koordinantnom sistemu prikazuje položaj njihovih tacaka i uglova(za +, -, *, /). Dodatak: položaj tacaka se prikazuje kao animacija, povećavanje ugla koji se otvara od x ose nagore.
14	ma13307_Jelena_Zakić	"Svemirski brod" Igra pocinje kada se pritisne na dugme nova igra. Sa gornje strane ekrana 'padaju' asteroidi i zlatnici, a igrač uz pomoć tastature konkretno strelica: levo,desno, gore i dole pokušava da ih izbegne. Svaki igrač ima tri života, čim ga pogodi neki, gubi jedan život. Igrač može skupljati zlatnike. Postoji brojač koji broji koliko zlatnika je skupio. Kada skupi 10 zlatnika on dobija jedan život. Za svakih deset zlatnika dobija po život. Cilj igre je da se ostane u jednog partiji sto duže.
15	ml15131_Olga_Mitrinovic	Igra sakupljanje kolačića Napisati igricu u kojoj se strelicama na tastaturi pomera korpa kojom se mogu uhvatiti kolačići koji padaju. Vremenom se brzina povećava. Postoji brojač kojim se računa broj skupljenih kolačića, a nakon određenog broja promašenih, igrica se zaustavlja i korisniku se daje mogućnost da je pokrene ponovo.
16	ml14182_Aleksandra_Đorđević	Igra "Pomozi žabici da pronadje put do svog žapca" (Napisati program koji simulira rad igre "Pomozi žabici da pronadje put do svog žapca". Igra se sastoji iz tri nivoa. U svakom od nivoa mapa je zadata u vidu kvadrata koji se sastoji iz 10x10 manjih kvadrata, s tim što je raspored zelenih i plavih polja od nivoa do nivoa zadat drugačije (zeleni polja se zadaju naknadno). Korisnik ima zadatak da žabicu dovede od gornjeg levog do donjeg desnog ugla velikog kvadrata gde je čeka njen žabac skačući samo na zelena polja koja predstavljaju lokvanje, a izbegavajući plava polja koja predstavljaju vodu. Kada žabica skoči na lokvanj, on postepeno nestaje pod uticajem njene

		težine i pojavljuje se novi na koji ona treba da skoči. Maksimalni skok koji žabica može da napravi su tri mala kvadrata u istom smeru kretanja. Na početku i na kraju igre prikazuje se adekvatan tekst. Dodatak: Skokovi koje zabica može da napravi su 3 kvadrata u istom smeru ili kao konjic (npr dva desno i jedan gore) u svim smerovima. Lokvanji mogu da se generisu odmah u startu a ne da se generisu usput.
17	ml12277_Nikola_Nedeljković	Игра "Ухвати облик" Игра почиње кликом на дугме "Нова игра". Потребно је да посматрате облик (квадрат, круг или троугао) који се налази са десне стране и да погодите на панелу сличицу која се појављује са тим обликом. Облици се смењују наизменично и само трајање неког облика је насумичан број. Ако сте успели, онда се број поена повећава за 1 у случају квадрата, 2 у случају круга и 3 у случају троугла и та сличица се брише са панела. Сличице се на панелу појављују сваке секунде са насумичним обликом, различитих величина и на различитим локацијама. Ако кликнете на сличицу која не одговара оној са десне стране завршили сте игру (прикаже се порука "Крај игре"). Игру можете почети опет кликом на дугме "Нова игра".
18	ml14322_Milica_Petrović	Магични квадрат Игра се реализује на три нивоа, а сваки ниво на више поднивоа. Први ниво садржи магичне квадрате димензије 3x3. Задатак корисника је да попуни празна поља тако да квадрат буде магичан, односно да збир елемената у свим колонама, врстама и дијагоналама буде 15. Поднивои се разликују по броју поља која треба попунити. У зависности од брзине и успешности решавања, корисник се пребацује на следећи ниво (подниво) или остаје на истом нивоу тежине. Други ниво садржи магичне квадрате димензије 4x4. Њих треба попунити тако да збир елемената у свим врстама, колонама и дијагоналама буде 34. У трећем нивоу корисник сам треба да уочи правилност и на одговарајући начин попуни квадрат.

19	ml12104_Andelija_Bulatović	Igra "Uhvati boju" Igra počinje klikom na dugme "Nova igra" i odabirom broja kvadratića koji će se kretati po panelu. Cilj igre je da igrač uhvati kvadratić koji je iste boje kao kvadratić koji je zadat sa desne strane. Kvadratići se kreću i obojeni su različitim bojama. Zadat kvadratić se ne kreće. Kada se klikne na odgovarajući kvadratić, uvećava se broj poena, menja se boja zadatog kvadratića, uvećava se brzina kvadratica koji se kreću, i smanjuje se njihova dimenzija.
20	mv14185_Kristina_Lovčević	Slepo kucanje Sa vrha ekrana padaju slova. Kada se pritisne taster sa slovom koje je napisano, to slovo nestaje. Igrč ima tri života i gubi život svaki put kada slovo padne na dno ekrana.
21.	ml14361_Dragana_Marković	Igrica: Uhvati zeku Zeka iskače iz određenog broja rupa u zemlji i pri tome ukoliko iskoči iz srednje rupe jede šargarepu koja se u tom slučaju smanjuje. Šargarepa se nalazi iznad središnje rupe a okolo su takođe rupe. Korisnik hvata zeka. Igra je u 3 nivoa, lako: jedno pojavljivanje zeke po sekundi, srednje: dva pojavljivanja, i teško: tri pojavljivanje po sekundi. Klikom na Nova igra, pokrećemo igru i tajmer i vraćamo rezultat na 0. Klikom na određeni nivo igre menjamo brzinu tajmera. Klikom na Zaustavi zaustavljmo tajmer. Igra se završava posle 60s. Na ekran se ispisuje poruka o broju uhvaćenih zečeva.
22.	ml15362_Ana_Batinić	Igrica : "Dinosaur trči". Dinosaur trči i na početku igrice ima minimalnu brzinu. Sa prelaskom određene putanje brzina trčanja dinosaurus se povećava. Tokom trčanja nailazi na prepreke koje mora da preskoči. Ukoliko udari u neku od prepreka igra se završava.
23.	ml13281_Isidora_Lukač	Napravi aplikaciju "Pojede kvadratice" gde se igrač strelicama pokrece i jede kvadratice koji se random is crtavaju po formi koja sadrži prepreke. Program se prekida prilikom sudara

		igraca i prepreka,kao i prilikom sudara igraca i uljeza koji se krecu i ispisuje se "Kraj". Kada igrac pojede sve kvadratice prekida se program i ispisuje se "Presli ste prvi nivo ".
24.	ml14193_Jelena_Nijemčević	Игрица: "Погоди правоугаонике". Циљ игрице је погодити све правоугаонике лоптицом. Лоптица се одбија од један правоугаоник на дну екрана померањем стрелица на тастатури и удара правоугаонике на средни и врху екрана. Када лоптица удари у правоугаоник он нестаје. Уколико лоптица не падне на правоугаоник који је на дну екрана игра се завршава.
25.	ml14273_Uros_Ivanovic	Igrica: "Ping pong" Dva igraca ucestvuju,imaju dva seta komandi sa tastature i gubi onaj koji ne uspe da vrati lopticu. Igraju po nivoima u kojima se povecava brzina loptice.
26.	ml14055_Mihailo_Mitrović	Igrica "Vešala" Igrač pogađa skriveni pojam, slovo po slovo i u svakom neuspelom pokušaju, isrcitava se jedan deo tela Čiča Gliše. Ukoliko igrač ne pogodi zadati pojam u određenom broju koraka, gubi igru.
27.	ml14239_Milos_Todorovic	Igrica "Minolovac", kvadrat sa $k \times k$ kvadratica u pojedinim se nalaze mine (ukupno, n mina), cilj igrice da se sa maksimalno $k \times k - n + 1$ klikova otkrije n polja na kojima se nalaze mine. Tezi nivoi se realizuju povećavanjem broja mina.
28.	ml13285_Jelena_Pavlovic	Igrica "Hvatać kuglica" Igrac pomera svog lika kroz lavirint , gde se krecu kuglice i duhovi. Kuglica koju uhvati nestaje sa pozadine. Kada sve kuglice budu uhvacene, igrac je pobedio. U slucaju da udari u prepreku ili se sudari sa duhom, izgubio je.
29.	ml17499_Boris_Zakić	Promena: Igrica "Super Mario" (Super Mario je na planeti na kojoj deluju dve gravitacione sile - odozgo i odozdo. Jedina nada za preživljavanje su pregrade koje se u razmacima pojavljuju iznad i ispod naseg junaka koji mora da stane na njih i da se odbaci, inace ce gravitacija da ga povuce

		nagore ili nadole).
--	--	---------------------

30.	ml17160_Ilija_Todorović	igrica "bilijar": Na bilijarskom stolu ne nalazi jedna kugla. Igrac zadaje poziciju kugle i pravac njenog kretanja(jedan od ponudjenih) kao i brzinu kretanja kugle u pikselima. Cilj igre je da se ubaci kugla u rupu .
31.	ml15057_Nina_Konjikušić	Igrica: "Pronađi najbrže šta nedostaje" Pre početka igraču je predstavljeno osam objekata u obliku sličica i za svaki prvo slovo naziva objekta (svi će počinjati na različito slovo). Kada igra počne na ekranu se prikazuju sličice sedam od osam objekata nasumično raspoređenih po ekranu, a igrač treba što brže da klikne slovo onog objekta koji nedostaje. Nasumično odabranih i raspoređenih sedam objekata se prikazuju ukupno 20 puta na ekranu, nakon čega se finalno ispisuje prosečno vreme razotkrivanja objekta koji nedostaje. Time se određuje koliko je igrač bio uspešan u toj partiji. Ako igrač tri puta unese pogrešno slovo, prelazi se na narednih sedam objekata, a vreme se za taj slučaj računa utrostručeno.
32.	ml13333_Tijana_Mačarević	Игрица: “Погоди све квадратиће” На екрану ћу поставити неколико квадратића које ће корисник гађати лоптом све док не погоди. Ако лоптица удари у горњу, леву или десну ивицу она ће се одбити, одбија се и од квадратић из разлога да може више квадратића да погоди једном лоптом. Корисник има одређени број покушаја да погоди све квадратиће.

33.	ml11052_Nenad_Nastić	Igrica: "Uhvati tri ista" Pritiskom na dugme START korisnik otpočinje igricu. Ka njemu se kreću tri niza različitim brzinama. Nizovi se sastoje od figura različitih oblika(krug, kvadrat, pravougaonik, elipsa...) Korisnik dobija poene kada uhvati uzastopno tri ista. Nakon hvatanja tri ista, oni nestaju i na njihovom mestu se pojavljuju nova tri oblika. Igra se završava kada istekne zadato vreme. Po završetku ispisuje se ukupan broj poena.
34.	ml14187_Tijana_Nestorović	Osmosmerka: Sa strane bi bile ponuđene reči i tabela sa raznim slovima. Ukoliko igrač uoči neku od ponuđenih reči, klikom na prvo slovo prevlači do poslednjeg slova te reči u vertikalnom, horizontalnom i dijagonalnom

35.	mv11270_Marina_Stankovic	Uhvati misa Napisi program koji implementira hvatanje misa. Neka na polju stoje 6 misa koja nasumicno izlaze iz rupa i zadržavaju se na površini ili u rupi određeno vreme. Kad se klikne na misa dok je van rupe on se smatra uhvacenim. A cilj je da se uhvate svi misevi za određeno vreme. Ako vreme istekne dok igrač nije pohvatao sve miseve gubi se život koji su dati u obliku glava mackica.
36.	ml11271_Ivana_Micic	Savladaj zmaja Igra počinje klikom na dugme Kreni, tada počinje i vreme. Cilj igre je da se klikne na sto vise zmajeva, koji se kreću po elipsama a pri tom menjaju dimenziju u zavisnosti od udaljenosti. Klikom na zmaja poeni se uvećavaju. Ukoliko se klikne na vatru, igra se završava.