

U narednu tabelu upisite svoje ime i prezime i broj indeksa i kratak opis vasesg seminarskog rada:

Ime, prezime, broj indeksa	Opis seminarskog (uneti nakon dogovora sa asistentom)
Jana Milosavljević 192/17	Tema: "Uzmi ključ" U igrici se nalaze zaključana vrata. Čovečuljak krećući se napred, nazad i skačući treba da uzme ključ koji se nalazi na kraju puta, da se vrati i otključa vrata. On se kreće po platformama, ako padne sa platforme čovečuljak gubi i igrica se vraća na početak. Dok ide po ključ čovečuljak može da skuplja novčiće. Kada uzme ključ treba da se vrati i otključa vrata i tako završi igricu.
ml11190_Ana_Radovanovic	Igra "Pojavljivanje kruga". Pojavljuje se krug na nasumičnim mestu i kreće po x,y-osi i svaki put kad se klikne na krug uvećava se broj poena i brzina, a smanjuje se velicina kruga. Krug se tokom kretanja odbija o ivice menjajući boju.
Marijana Ilić 280/2015	Igra: "Svemirski brod" Cilj igrice je da igrač pomoću metka pogodi napadača, čime ga eliminiše. Igrač se pomera levo-desno, dok nema kretanja po vertikalnoj osi. Ukupno tri napadača se kreću samo po vertikalnoj osi, dok se random pojavljuju od gornje ivice prozora u definisanom opsegu. . Kada igrač pogodi/eliminiše jednog protivnika dobija +1 poen. Brzina metka je konstantna. Nakon svakih ostvarenih 10 poena, igrač prelazi na naredni nivo i brzina svih napadača i brzina igrača se povećava. Kada igrač ne uspe da pogodi napadača, odnosno kada napadač napusti donju ivicu prozora, igrač gubi snagu. Igra se završava kada igrač nema više "snage", odnosno kada ne eliminiše ukupno 5 napadača, koji uspevaju da napuste donju ivicu prozora. Igraču se ispisuje odgovarajuća poruka.

Dušanka Savić ml

Igra : "**Mica bet**"

--Po uzoru na rulet--

Postoje Evropski i Americki rulet, razlika izmedju njih jeste to sto evropski ima 37 broja ukljucujuci nulu, a americki ima 38 ukljucujuci nulu i duplu nulu.

Pravila igre sam ukratno napisala ovde .

- Za Evropski rulet:

Ukoliko tipujete broj, Vas ulog se mnozi sa 36
Ukoliko tipujete boju(crnu ili crvenu), Vas ulog se mnozi sa 2

Ukoliko tipujete neko u trecina, Vas ulog se mnozi sa 3

Trecine su 1-12,13-24,25-36.

Ukoliko tipujete polovine, Vas ulog se mnozi sa 2

Polovine su 1-18,19-36

Ukoliko tipujete par/nepar, Vas ulog se mnozi sa 2

0 se ne racuna kao paran broj, jer to kuci(kazinu) ne ide u korist jer matematicki cete uvek biti u plusu ako igrate 0.Kazino uvek mora da ima blagu prednost u odnosu na Vas.

Ukoliko tipujete red, Vas ulog se mnozi sa 3
Redovi su sledeci:

1 red=3/6/9/12/15/18/21/24/27/30/33/36

2 red=2/5/8/11/14/17/20/23/26/29/32/35

3 red=1/4/7/10/13/16/19/22/25/28/31/34

U programu smo ove nizove gledali

U ozbiljnijim kazinima imate ogranicenja koja morate da postujete, npr.

Najmanji ulog za igru na odredjeni broj je 10 dinara, dok je na odredjenu boju 500.

Igrate crvenu za 500, ako dobijete imate 1000 dinara i onda ponovo stavljate 500 na crvenu i tako sve dok ne izgubite.Kada se desi da izgubite ruku, sledeca uplata vam je puta 2 od prosle tako da ako ste igrali 500 Vi stavljate 1000. Ako dobijete povratili ste izgubljene pare(tj na nuli ste) od proslog puta, i ponovo ulazete 500 na crveno(tj resetujete se) i nastavljate da igrate.Ako se desi da ste izgubili tu ruku od 1000 dinara, sledeca ruka Vam je 2 puta od prosle tj 2000.Ako dobijete imacete 4000 dinara i ovde cete cak biti u plusu 500 dinara (jer $4000-2000-1000-500=500$).Ako izgubite onda Vam je sledeca ruka 2 puta od prosle tj 8000

	<p>dinara.Ovako mozete da igrate dokle god imate novca i uvek cete biti u plusu.Da bi ovakvu igru kazini sprecili oni uvode minimalne uplate po boji.U ozbiljnijim kazinima je to mnogo vise od 500 dinara.Ovakva igra je cak zabranjena i ako Vas uhvate ovako da igrate izbacuju Vas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Za Americkirulet funkcioniše slično samo sto imamo duplu 0 tj dve 0 na tocku jedna naspram druge tj dijametralno suprotno.
<p>Ana Vulić 319/2015</p>	<p>Igra: <i>“Leptir izbegava mreže”</i></p> <p>Leptir se kreće na gore pritiskom određenog dugmeta na tastaturi (dugme <i>space</i>), inače pada. U igrici je potrebno održavati visinu leptira tako da on prolazi između mreža koje mu se nalaze na putu (iznad i ispod njega), a da ih ne dotakne. Mreže su oblika pravougaonika i mestimično se pojavljuju na ekranu po kome se leptir kreće. Širina tih pravougaonika manja je od dužine kako bi se omogućilo da, kad leptir prođe kroz iste, ne dodirne mreže po granicama. (U suprotnom bi bilo nezgodno održavati visinu leptira duž cele širine mreže). Ukoliko leptir dotakne mrežu smatra se da je uhvaćen, i time se igra završava. Takođe, ukoliko leptir dodirne granicu vrha ili dna početnog ekrana, igra se završava. Kada prođe mrežu, dodaju se poeni na rezultat (koji će na početku biti jednak nuli). Kada leptir prođe kroz određen broj mreža (5, 10, 20 ,30 mreža), uvećava se brzina pojavljivanja mreža na ekranu i on ih sve teže izbegava. Nova igrica pokreće se pritiskom na dugme <i>Play</i> koje će se pojaviti u posebnom prozoru.</p>
<p>Marija Milisavljević 118/2016</p>	<p>Igra: “Zmija jede jabuke”</p> <p>Zmija gmiže po površini na kvadratiće i cilj joj je da pojede jabuku, kada pojede jabuku povećava svoju dužinu, a brzina se postepeno povećava.Zmija ne sme da se “ujede” za svoj rep niti da dostigne dužinu od 100, tada se igra prekida. Zmija menja boje, može biti zelene i crvene boje. Kada je zelena , zmija sme da jede</p>

	<p>jabuke i onda se povećava, kada je crvena ne sme da jede jabuke već ih izbagava. Jabuke mogu biti zelene, crvene i zlatne, pri čemu zlatne jabuke smanjuju dužinu, a zelene povećavaju dužinu kada ih zmija pojede, dok od crvenih zmija umire.</p>
<p>Sanja Bajić 112/2017</p>	<p>Tema: "PAC MAN" Žuta figurica se kreće po koordinatnom sistemu bez prestanka, osim ako udari u zid (tu prestaje sa pomeranjem), a igrač upravlja sa njom preko strelica tastature (levo, desno, napred, nazad). Cilj je prikupiti što više novčića raspoređenih po sistemu, a igra se prekida ako figurica udari u druge "neprijateljske" čovečuljke. (koji se takođe kreću po sistemu bez prestanka)</p>
<p>Anastasija Anđelković 109/2017</p>	<p>Igrica poput igre "Skočko" u Slagalici. Cilj je u šest pokušaja pogoditi zadatu četvoročlanu kombinaciju od 6 mogućih znakova. Prilikom svakog pokušaja, računar nam pokazuje koliko smo simbola pogodili, koliko njih je na pravom mestu, a koliko na pogrešnom. Znaci se pomeraju, u smislu da se odgovarajući znak, kada je izabran, kreće do odabranog mesta u kombinaciji.</p>

--	--