

Vrijeme izvoza: 18.04.2024. 11:50:34

Repozitorij: repozitorij.unios.hr

Ukupan broj zapisa na URL-u: 180

Broj izvezenih zapisa: 100

Naslov	URL	Autori	Naslov izvornika
Uklanjanje objekata sa slika pomoću dubokog učenja		Varšava, Marko	
Web salon za rabljene automobile		Kristić, Matej	
Automatizirano generiranje setova portreta primjenom Stable Diffusion biblioteke		Šrempf, Michael	
Razvoj 3D video igre za utrkiivanje automobilima		Markovica, Tomislav	
Terapijski učinak računalnih igara kod autističnih osoba		Đordan, Enio	
Analiza vježbanja putem snimanja pokreta bez markera		Leko, Ruža	
Napredne tehnike pronalaženja puteva primjenom genetskog algoritma u Unityu		Muženjak, Nikola	
Pronalazak rješenja platformske igre primjenom strojnog učenja		Katić, Ana-Marija	
Automatizirano generiranje 3D modela ljudi		Orić, Mihaela	
Rješavanje problema igre Poveži četiri primjenom umjetne inteligencije		Šimić, Leon	
Pretvaranje teksta u sliku u proširenoj stvarnosti		Rücker, Kristian	
Pronalaženje puta u proceduralno generiranim labirintima		Kuprešak, Matej	
Implementacija Q-learning algoritma u Unity ML-agents alate		Stipančić, Damir	
Uklanjanje objekata iz fotografija		Volarev, Lazar	
Algoritmi sjenčanja u 3D prostoru		Novoselac, Paulina	
Izrada 3D natjecateljske FPS igre u Godotu		Duka, Marko	
Proceduralno generiranje građevina u Blenderu primjenom geometrijskih čvorova		Jakirac, Filip	
Žive novčanice		Kaučić, Ivan	
Procjena izvođenja simulacije fizike na Windows sustavu		Ćosić, Marin	

Otkrivanje neželjene pošte pomoću neuronskih mreža		Varga, Luka	
Prepoznavanje gesta praćenjem ruku u proširenoj stvarnosti		Fumić, Matija	
Usporedba i implementacija algoritama za manipulaciju slika lica iz videa		Šušovček, Antonio	
Pretvaranje fotografije u bojanku		Barišić, Renata	
Prijenos obilježja slike primjenom konvolucijske neuronske mreže		Šarčević, Matej	
Analiza i usporedba algoritama za sortiranje i pretraživanje u programskom jeziku C		Ivić, Anto	
Određivanje kombinacije zaključane brave primjenom strojnog učenja		Kramar, Filip	
Simulacija funkcioniranja živčanog sustava u Unityu		Barišić, Bernard	
Računalni vid primjenom strojnog učenja u Unity razvojnom okruženju		Dumančić, Robert	
Sustav za praćenje darivanja krvi		Dubinjak, Mateo	
Razumijevanje prirodnog jezika korištenjem dubokog učenja		Müller, Marko	
Primjena neuronskih mreža u klasificiranju LEGO kocaka		Tufeković, Anto	
Sustav za upravljanje prodajom ulaznica		Mendeš, Dario	
Web aplikacija za prikazivanje višedimenzionalnih podataka		Blažević, Josip	
Ispitivanje performansi raytracing tehnologije Unreal Enginea		Lekšan, Dražen	
Simulacija planetarnog sustava u 3D okruženju		Benčević, Bruno	
Implementacija korisničkih uloga u Ruby on Rails aplikacijama		Stančić, Dino	
Detekcija prometne trake		Šimunović, Bruno	
Mobilna aplikacija za anketiranje u stvarnom vremenu		Pavičić, Marko	
Beskonfliktni raspored figura na šahovskoj ploči u programskom jeziku C++.		Rajšić, Robin	
Primjena Material Design standarda u izradi korisničkog sučelja		Lenart, Petar	
Android aplikacija za privatno skladište		Sertić, Ivan	
Web aplikacija za izradu vektorske grafike		Mihalić, Ivan	
Identifikacija osoba putem značajki dlana		Ferić, Franjo	
Algoritmi za proste brojeve u programskom jeziku C++		Milobara, Borna	

Mobilna Android aplikacija za planiranje i praćenje obveznih i slobodnih aktivnosti korisnika		Tojčić, Selma	
Histogram		Tarakčija, Dinko	
Brzi algoritam za rješavanje logičke zagonetke Neboderi u programskom jeziku C++		Paradžik, Ivan	
Mobilna Android aplikacija za preporučivanje filmskih sadržaja na temelju analize slika lica		Šutalo, Domagoj	
Windows Form aplikacija za obračun plaće		Milošević, Antonio	
Napredni mehanizmi percepcije u igri traženja na temelju dubokog učenja		Hodak, David	
Online obrada slika		Prebeg, Ivan	
Razvoj mobilne aplikacije za prikaz proširene stvarnosti		Vrandečić, Petar	
Android aplikacija za praćenje tijeka terapije		Suk, Sven	
Automatizirano testiranje web aplikacije za procjenu rizika obolijevanja od osteoporoze primjenom alata Selenium		Majdandžić, Dominik	
Unos i registracija korisnika pomoću Spring framework API-ja		Cecelja, Marko	
Primjena programskog jezika F# u analizi i prikazu podataka		Bilonić, Barbara	
Uklanjanje šuma iz slika primjenom dubokih neuronskih mreža		Ivezić, Dijana	
Pronalaženje rješenja platformske igre primjenom strojnog učenja u okruženju Unreal Engine		Stipančić, Damir	
OpenSCAP sigurnosno očvršćivanje i automatizacija sustava stvarnog vremena		Imširović, Leon	
Razvoj računalne igre u proširenoj stvarnosti		Drulak, Ivan	
Mobilna aplikacija za pretvorbu mjernih jedinica		Cindrić, Marko	
Izrada point-and-click avanture u Unityu		Soldo, Tomislav	
Fotorealistična rekonstrukcija objekata iz slika		Penezić, Luka	
Prilagođeno filtriranje EKG-a		Sudar, Ivan	
3D skeniranje objekata		Đurković, Maja	
Razvoj sustava za prilagodljivu ugradnju i izvođenje postupaka i modela strojnog učenja		Ivić, Vedran	
Android mobilna aplikacija za prepoznavanje pasmina pasa postupcima strojnog učenja		Mihelčić, Dario	
Animacijski čvorovi u Blenderu		Varšava, Marko	
3D vizualizacija zgrade FERIT-a		Mikić-Vučak, Mario	

Toplinske karte		Samardžić, Andrija	
Razvoj android igre u Unity Game Engineu		Kožul, Ivan	
Online natjecateljska igra za više igrača sa sustavom rangiranja		Rabar, Marin	
Složeni detektor laži		Suk, Gabrijel	
Integracija snimaka sa Copernicus satelitskog sustava u web aplikaciju		Komaromi, Siniša	
Unaprijeđivanje kvalitete CT snimaka primjenom neuronskih mreža		Pavlović, Kristijan	
Blockchain i video igre		Posavac, Matej	
2D PixelArt RPG igra u Unity Game Engineu		Posavec, Stjepan	
JavaFX GUI aplikacija za testiranje algoritama sortiranja		Tkalčec, Dominik	
Mobilna Android aplikacija za utvrđivanje nedostatka testosterona i praćenje nadomjesnog liječenja		Butković, Branimir	
Izrada alarm Android aplikacije s kvizom		Sabo, Dominik	
2D Platformer		Duvnjak, Predrag	
Izrada web aplikacije za organizaciju prijevoza robe		Ivković, Ivan	
BLENDER ADD-ON ZA PROCEDURALNO GENERIRANJE ZGRADA		Šimić, Luka	
Proceduralno generiranje tamnica u računalnim igrama		Garmaz, Filip	
2D natjecateljska igra za više igrača u Unity-u		Ivanković, Vedran	
Izrada android mobilne aplikacije za određivanje provjesa nadzemnih vodova		Kapular, Bruno	
Analiza tehnologije Blockchain		Pejčić, Lovro	
Glavni koraci dizajna i ugradnje jednostavnog programskog prevoditelja		Benčević, Marin	
Primjena GameMaker Studio razvojnog okruženja za pravljenje računalnih igara		Majačić, Branimir	
Usporedba nativnog i višeplatformskog razvoja mobilne aplikacije u iOS i React-Native tehnologijama		Jurišić, Blaž	
Mobilna aplikacija za praćenje vodostaja rijeke obradom slike s bespilotne letjelice		Semialjac, Kruno	
Predviđanje uspjeha studenata na temelju njihova pisanoga izražavanja		Rešicki, Tomislav	
Web aplikacija za potporu prevenciji kardiovaskularnih bolesti		Ivezić, Maja	
Fizikalni sustavi u Blenderu		Kopić, Josip	

Igra igranja uloga s elementima fantasy tematike u Unityu		Sabo, Željko	
Ritmička akcijska igra sinkronizirana s ulaznim zvučnim zapisom		Čalušić, Darko	
Strojno učenje u Unityu		Bareš, Mateo	
Integracija chatbota u Facebook Messenger		Bosanac, Ljubica	
Izrada preglednika za 3D modele uporabom OPENGL-a i C++ programskog jezika		Kakuk, Antun	
Digitalno oblikovanje u Blenderu		Kristić, Andrija	
Izrada 2.5D arkadne igre za više igrača u Unityu		Jakšić, Matej	
Izrada point-and-click avanture u Unityu		Hlavsa, Nikola	
Javascript transpileri		Grubišić, Zvonimir	
Simulacija fluida u Blenderu		Kundid, Josip	
Primjena proširene stvarnosti u navigaciji vozila		Pavleković, Daniel	
NEAT algoritam u video igrama		Nuić, Luka	
Geolokacijske usluge u razvoju mobilnih aplikacija za Android platformu		Vratarić, Marina	
2D akcijska platformska igra		Šumiga, Borna	
Digitalno filtriranje podataka o otkucajima srca		Koić, Ines	
Dvodimenzionalna akcijska igra s horizontalnim pomicanjem		Varnica, Marin	
Igra za više igrača u Unity Engineu		Štrekelj, Juraj	
Jednostavan detektor laži		Jurić, Jakov	
Primjena GameMaker Studio razvojnog okruženja za pravljenje računalnih igara		Mijić, Matej	
Primjena neuronskih mreža u pronalasku rješenja igre		Brazdil, Vedran	
2D RPG igra s proceduralno generiranim razinama u Unityu		Umiljanović, Matej	
Testiranje Rails web aplikacije		Mijatović, Vedran	
Diskretna wavelet transformacija i primjena u obradi slike		Pejić, Denis	
Usporedna analiza alata za strojno prevođenje		Popadić, Dragana	
2D interaktivna igra		Zrnić, Matko	

Izrada web aplikacije u programskom jeziku C#		Kratofil, Dominik	
Automatska optimizacija slika za web		Kopić, Vlado	
Pronalaženje ključnih točaka EKG signala pomoću neuronskih mreža		Sušac, Antonio	
CSS pretprocesori		Kotris, Dominik	
Izrada CM sustava za web stranice s turističkim sadržajem		Klešić, Ivan	
Mobilna Android aplikacija za potporu prilagodljivom učenju		Kedačić, Branimir	
Alati za učitavanje nestrukturiranih podataka		Galić, Slaven	
Animacija u programskom paketu Blender		Januš, Marin	
Mobilna aplikacija Čovječe, ne ljuti se		Matijević, Josip	
QT grafičko korisničko sučelje u Pythonu		Komaromi, Siniša	
Mobilna aplikacija za pretvorbu teksta sa slike u tekst		Andrišek, Kristina	
Primjena Construct 2 arhitekture u izradi računalnih igara		Matančić, Leo	
Sustav za obavješćavanje sudionika na događajima		Šimenić, Kristijan	
Upotreba Unreal Engine-a u razvoju 3D računalne igre		Ćurić, Dino	
Izrada 2D platformske igre korištenjem Unity Enginea		Drulak, Ivan	
Primjena Construct 2 arhitekture u izradi računalnih igara		Šaravanja, Luka	
Evaluacija značajki kamere prilikom snimanja video isječaka na mobilnim uređajima		Ravas, Josip	
Spajanje fotografija snimljenih iz zraka koristeći Python		Repac, Dino	
CSS procesori i metodologije		Dumančić, Sebastijan	
Nefotorealistični prikaz 3D modela korištenjem cel-shadera		Udovičić, Stjepan	
Virtualna tipkovnica		Proleta, Miro	
Fotorealistični video isječak u programskom paketu Blender		Sudarić, Ivan	
Autonomni mobilni robot		Caha, Igor	
Primjena Unity Engine-a za izradu 3D računalne igre		Čatalinac, Dino	
Promjena frekvencije audio signala primjenom Fourierove transformacije		Dželajlija, Danijel	

Upravljanje korisničkim računima u Rails okruženju		Čivić, Monika	
Upravljanje lokacijom u višeplatformskim mobilnim aplikacijama		Pavić, Kristian	
Višeplatformski softverski renderer		Štrekelj, Domagoj	
Mobilna aplikacija Turingov stroj		Marić, Matija	
Mogućnosti primjene Twitterovog aplikacijskog programskog sučelja		Mance, Josip	
Prepoznavanje osoba u stvarnom vremenu		Kesić, Dario	
Sustav za upravljanje električnim trošilima		Sanković, Andrija	
Twitter zid		Vrljić, Ivan	
Korištenje C# programskog jezika u izradi računalne igre za dva igrača		Bareš, Mateo	
Geoprostorna vizualizacija standardiziranih prometnih podataka		Jakovljević, Dinko	
Izrada 2D platformske računalne igre u Unity Engine-u		Rabar, Marin	
Proceduralno generiranje 3D svijeta u Unity3D		Brazdil, Vedran	
Programsko rješenje prepoznavanja lica i analize prikupljenih podataka u oblaku računala		Marković, Ivan	
Web aplikacija za praćenje stanja projekata		Borovica, Igor	
Raspoznavanje znakova s registracijskih pločica automobila		Damjanović, Matej	
Mobilna aplikacija za izračun elemenata svjetlovodne mreže prema broju korisnika		Nakić, Petar	
Izrada aplikacija putem PhoneGapa		Sertić, Kristijan	
Multimedijske aplikacije na širokopojasnu mrežu		Tadić, Antonija	
Pretvorba digitalne slike u zvuk superponiranjem i parametrizacijom vektora		Krušelj, Mario	
Metoda analize video zapisa za detekciju dima		Crnarić, Antun	
Metoda za prepoznavanje znakova s registarskih oznaka automobila		Posavi, Josip	
Android programska komponenta za reprodukciju multimedijskog sadržaja zasnovanog na OpenMAX-u		Balaž, Ivan	
Internet objekata		Čalušić, Ivan	
Sustav za video nadzor prostora zasnovan na Raspberry Pi platformi		Šalavardić, Jurica	
Web sustav za objavu životopisa		Puljić, Sara	

Vizualno sučelje za simulaciju misije rekonstrukcije trupa broda		Žagar, Matej	
Software-ski alati za HDR fotografiju		Philipps, Marin	
Web aplikacija za traženje poslovnih subjekata		Bajić, Filip	
Huffmanova metoda kodiranja		Rendić, Mario	
Stvaranje igre "spoji ročkice" putem detekcije pokreta web kamerom		Horvat, Zoran	
Automatizirano klijaliste sjemena		Šnajder, Josip	
Rotirajući akustični radar		Ivančević, Bernard	
Bežični zaslon		Budimir, Zrinko	
Detekcija istaknutih dijelova slike		Tufeković, Jelena	
Aplikacija za simulaciju rada Kundtove cijevi		Šerić, Izabela	
Vizualizacija podataka popisa stanovništva		Marinić, Sven	