

Time of export: 29.04.2025. 17:14:43

Repository: repozitorij.unios.hr

Number of records on this URL: 193

Records exported: 100

Title	URL	Authors	Host item title
Primjena LLM-a u razumijevanju i generiranju savjeta o prehrani		Tokić, Mateo	
Sustav za preporuku filmova		Marković, Robert	
Prilagodljiva kontrola raznolikosti pomoću genetskog algoritma s dvostrukom populacijom		Licht, Bruno	
Primjena strojnog učenja u predviđanju globalne prodaje video igara		Prpić, Nikola	
Algoritmi umjetne inteligencije u strateškim igrama u stvarnom vremenu		Mešić, Eldin	
Prilagodljiva arkadna igra u proširenoj stvarnosti		Matić, Krešimir	
Geoanaliza koristeći graf ili slične baze podataka		Mitrović, Goran	
Primjena NLP-a u odabiru preferiranog lijeka		Osmakčić, Dorijan	
Android aplikacija za praćenje kućnog budžeta		Čaušić, Benjamin	
Optimizacija segmentacije cestovnih scena u stvarnom vremenu		Barišić, Renata	
Primjena umjetne inteligencije u dinamičkom modeliranju ponašanja neigrivih likova		Omazić, Antonio	
Simulator viličara u virtualnoj stvarnosti		Petrović, Miljenko	
Segmentacija slike temeljena na algoritmu šišmiša		Antunović, Dražen	
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 utrivanje 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		Čosić, 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 učenje 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 višepatformskog 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 obavještanje sudionika na događajima		Šimenić, Kristijan	
Upotreba Unreal Engine-a u razvoju 3D računalne igre		Čurić, 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		Ćalušić, 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 kljalište 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	