

<https://repozitorij.etfos.hr/user/profile/mbz/324083>

Vrijeme izvoza: 22.09.2024. 08:38:09

Repozitorij: repozitorij.etfos.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 utrkivanje 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	
Geolozijske 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	Ćurić, Dino	
Izrada 2D platformске 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 progamskog 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 klijalište 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	