

# КОМИСИЈИ ЗА СТУДИЈЕ II СТЕПЕНА ЕЛЕКТРОТЕХНИЧКОГ ФАКУЛТЕТА У БЕОГРАДУ

Комисија за студије II степена Електротехничког факултета у Београду именовала нас је у комисију за преглед и оцену мастер рада дипл. инг. Немање Илића под насловом „Агилне методе развоја софтвера за видео игре“. Након прегледа, комисија подноси следећи

## ИЗВЕШТАЈ

### 1. Основни подаци о кандидату

Немања Илић је рођен 11. септембра 1981. године у Београду. Завршио је Прву београдску гимназију са одличним успехом. Електротехнички факултет у Београду је уписао 2000. године на одсеку за Рачунарску технику и информатику. Дипломирао је 2010. године са просечном оценом на студијама 8.06 и оценом 10 на дипломском раду. Одмах након дипломирања је уписао мастер студије на Електротехничком факултету на одсеку за Софтверско инжењерство, где је положио све испите са просечном оценом 8.60.

### 2. Опис мастер рада

Мастер рад садржи 46 страна и подељен је у седам поглавља. Рад садржи девет слика. Списак литературе садржи пет референци.

У првом поглављу је дат увод у агилне методологије развоја софтвера.

У другом поглављу су описане најбитније агилне методологије, дат је кратак историјски приказ развоја Агилних методологија као и Агилни манифест. Детаљно су описане методе Scrum и Extreme Programming, као и техника Test Driven Development. Прикази свих методологија и технике садрже увод, опис методологије и сумиране предности и мане.

У трећем поглављу је приказана примена агилних метода на развој видео игара. Пажња је посвећена особеностима Агилног развоја за видео игре.

У четвртом поглављу је приказано поређење агилних метода са методом водопада. Концизно су приказане предности и мане обе методологије и назначено је када Агилни развој даје најбоље резултате.

У петом поглављу је приказан развој клона видео игре „Dynablaster“. Приказана је спецификација игре и примена Test Driven Development-a. Дат је опис програмерских проблема и њихових решења, уз слике, схеме и примере кода.

У шестом поглављу је дат закључак рада.

У седмом поглављу је списак референци.

### 3. Анализа мастер рада са кључним резултатима

Предмет мастер рада је примена Агилних методологија на развој видео игара. Мастер рад садржи теоријски приказ Агилних методологија, посебно поглавље посвећено Агилном развоју за видео игре и приказ развоја клона видео игре Dynablaster.

Доприноси овог мастер рада су:

- Афирмација Агилних методологија као наследника модела Водопада
- Практичан пример примене Агилне технике на развој видео игре
- Систематичан и реалистичан приказ Агилних методологија

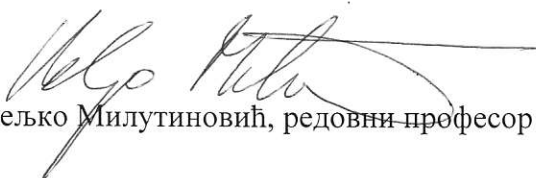
### 4. Закључак и предлог


Кандидат Немања Илић је успешно применио технику Test Driven Development на развој клона видео игре Dynablaster. Том приликом је исказао самосталност и креативност у решавању програмерских проблема. Кандидат је такође исказао систематичност приликом приказивања Агилних методологија.

На основи изложеног Комисија предлаже да се рад дипл. инг. Немање Илића под насловом „Агилне методе развоја софтвера за видео игре“ прихвати као мастер рад и да се одобри јавна усмена одбрана.

У Београду,  
12.5.2014.

Комисија за преглед и оцену

  
Др Вељко Милутиновић, редовни професор

  
Др Јелица Протић, ванредни професор