

SADRŽAJ:

1.	Grafički interfejs uređaja (GDI)	1
	1.1 Uvod	1
	1.2 Graphic device interface - GDI	2
	1.3 Klasični prozori	5
	1.4 Uslojeni prozori	6
	1.5 Prednosti i nedostaci upravljanja prozorima	7
	1.6 GDI imenski prostor (namespace)	8
	1.7 Crtanje površina	8
	1.8 Koordinatni sistem	9
	1.9 Zaključak	11
2.	OpenGL	12
	2.1 Šta je to OpenGL?	12
	2.2 Kako je nastao?	13
	2.3 OpenML, OpenGL/ES	13
	2.4 Šta omogućava OpenGL?	14
	2.5 OpenGL biblioteke i njihove mogućnosti	14
	2.6 Tok Podataka	15
	2.6.1 Blok dijagram OpenGL sistema	15
	2.6.2 Geometrijski podaci	16
	2.6.3 Tok geometrijskih podataka	16
	2.6.4 Tok podataka o slici (pikseli)	16
	2.7 Sintaksa OpenGL komandi	17
	2.7.1 Tabela tipova argumenata i sufiksa OpenGL komandi	16
	2.8 OpenGL – Mašina stanja	18
	2.9 GLUT – OpenGL Utility Toolkit	19
	2.9.1 Callback funkcije	21
	2.9.2 Registrovanje funkcije za iscrtavanje sadržaja prozora	21
	2.10 Greške	23
	2.11 Baferi	24
	2.12 Zaključak	24

3.	DirectX	25
	3.1 Uvod	25
	3.2 Grafički hardver	25
	3.3 Razvoj DirectX-a	28
	3.4 Fiksni protočni sistem	28
	3.5 Programabilni protočni sistem	29
	3.6 DirectX koncepti	30
	3.7 COM	30
	3.8 Spremnici vrhova i indeksa (vertex / index buffers)	30
	3.9 Flexible Vertex Format (FVF)	31
	3.10 Renderiranje	31
	3.10.1 Inicijalizacija	31
	3.10.2 Petlja iscrtavanja	32
	3.10.3 Čišćenje	34
	3.11 Zaključak	35
4.	Android platforma	36
	4.1 Historija Androida	36
	4.2 Android OS	37
	4.3 Android aplikacije	42
	4.4 Osnovne Android klase	42
	4.5 AndroidManifest.xml file	43
	4.6 Resursi	44
	4.7 Namjere (Intents)	45
	4.8 Aktivnosti (Activity klasa)	46
	4.9 Android interfejsi	49
	4.10 Jednostavan primjer aktivnosti	49
	4.11 Android Market	50
5.	Razvoj video igrice za Android	52
	5.1 Struktura igrice	53
	5.2 AndroidManifest.xml fajl	53
	5.3 Amario.java klasa	54
	5.4 AmarioIgra.java	56
6.	Zaključak	64
7.	Literatura	65