

SADRŽAJ

1	UVOD.....	1
2	UVOD U MOBILNI OPERATIVNI SISTEM	2
2.1	POPULARNI MOBILNI OPERATIVNI SISTEMI KROZ ISTORIJU	3
2.2	FUNKCIJA MOBILNOG OPERATIVNOG SISTEMA	3
3	iOS OPERATIVNI SISTEM.....	5
4	MOBILNE VIDEO IGRE	8
4.1	CLOUD GAMING, AR I 5G ČINE BUDUĆNOST MOBILNIH IGARA SVJETLIJOM	9
4.2	NAJVEĆE TRŽIŠTE MOBILNIH IGARA: APAC.....	10
5	RAZVOJNA OKRUŽENJA ZA 2D IGRE	11
5.1	GAMEMAKER.....	11
5.2	UNREAL ENGINE.....	12
5.3	GODOT.....	12
6	UNITY.....	14
6.1	KLJUČNE KARAKTERISTIKE.....	15
6.2	UNITY INTERFEJS	16
6.2.1	TRAKA SA ALATKAMA.....	16
6.2.2	PROZOR HIJERARHIJE	17
6.2.3	PRIKAZ IGRE	18
6.2.4	PRIKAZ SCENE.....	18
6.2.5	PREKRIVAČI.....	19
6.2.6	INSPEKTOR PROZOR.....	20
6.2.7	PROZOR PROJEKTA	21
6.2.8	STATUSNA TRAKA.....	22
7	RAZVOJ 2D VIDEO IGRE	23
7.1	POMJERANJE IGRAČA	24
7.2	KREIRANJE I PADANJE OBJEKTA	27
8	ZAKLJUČAK.....	32
9	LITERATURA	34
10	POPIS SLIKA.....	35