

NASTAVNO-NAUČNOM VEĆU ELEKTROTEHNIČKOG FAKULTETA  
UNIVERZITETA U BEOGRADU

Na sednici od 09.07.2013. godine Komisija za studije II stepena nas je odredila kao članove Komisije za pregled i ocenu master rada kandidata Lazara Tršića, dipl. inž., br. indeksa 2012/3035, pod naslovom "Realizacija internet servisa za društvene igre za mobilne i TV uređaje". Komisija je pregledala navedeni rad i dostavlja Nastavno-naučnom veću sledeći

IZVEŠTAJ

1. Biografski podaci

Lazar Tršić je rođen 06.12.1988. godine u Šapcu. Tehničku školu je završio u Šapcu sa odličnim uspehom. Elektrotehnički fakultet u Beogradu upisao je 2007. godine, na odseku za Računarsku tehniku i informatiku. Diplomirao je u septembru 2012. godine sa prosečnom ocenom na ispitima 7.67, na diplomskom 10. Master studije na Elektrotehničkom fakultetu u Beogradu je upisao oktobra 2012. na odseku za Računarsku tehniku i informatiku. Položio je sve ispite sa prosečnom ocenom 8.60.

2. Cilj, metod i sadržaj rada

Cilj master rada dipl. inž. Lazara Tršića je specifikacija, dizajn i implementacija informacionog sistema internet servisa za društvene igre za mobilne i TV uređaje.

Pri izradi rada korišćen je objektno-orijentisani metod modeliranja UML, a sama implementacija zasnovana je na platformama HTTP, JBOSS, Infinispan, Hibernate, EJB i RESTEasy.

Master rad dipl. inž. Lazara Tršića sadrži 55 strane teksta među kojima se nalaze 26 slika i 1 tabela. Rad sadrži 7 poglavlja: "Uvod", "Koncept servisa u oblaku", "Koncept rešenja", "Programsko rešenje", "Primer igre", "Rezultati testiranja servera pod opterećenjem" i "Zaključak". Na kraju je dat spisak referenci.

U poglavlju "Uvod" izložen je sažeto predmet rada i dat je pregled njegovog sadržaja.

U poglavlju "Koncept servisa u oblaku" izloženi su osnove i arhitektura računarstva u oblaku (Cloud) sa posebnim osvrtom na primenu kod mobilnih uređaja.

U poglavlju "Koncept rešenja" izloženi su arhitektura sistema, korišćene tehnologije i opisi serverske i klijentske komponente sistema uz korišćenje UML metoda.

U poglavlju "Programsko rešenje" izloženi su baza podataka sistema, resursi RESTful servisa i biznis logika realizovana preko 6 vrsta EJB komponenti, uz korišćenje UML metoda.

U poglavlju "Primer igre" izložena je, u svrhu validacije servisa, konkretna implementacija servisa na primeru tablične potezne igre "Dice of Blood"

U poglavlju "Rezultati testiranja servera pod opterećenjem" izloženi su rezultati merenja performansi servera servisa.

U poglavlju "Zaključak" je dat rezime urađenog i ukazano je na mogućnosti dogradnje i daljeg razvoja sistema.

### 3. Ocena rada i zaključak

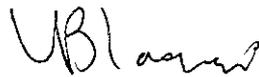
U ovom radu izloženi su specifikacija, dizajn i implementacija za Informacioni sistem Internet servisa za društvene igre za mobilne i TV uređaje.

Dipl. inž. Lazar Trišić je u ovom radu ispoljio kreativnost i sposobnost da samostalno projektuje i realizuje jedan složeni informacioni sistem za višestruke platforme uz primenu najsavremenih tehnologija.

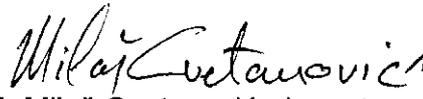
Na osnovu izloženog, Komisija predlaže Nastavno-naučnom veću da prihvati master rad pod naslovom "Realizacija Internet servisa za društvene igre za mobilne i TV uređaje" i da njegovom autoru dipl. inž. Lazaru Trišiću odobri usmenu odbranu rada.

Beograd, 22.11.2013. godine

Članovi Komisije:



dr Vladimir Blagojević, vanredni profesor



dr Miloš Cvetanović, docent