

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE
VARAŽDIN

Hrvoje Lesar

**IZRADA PLATFORME ZA PRAĆENJE BITKE
U IGRI IGRANJA ULOGA**

DIPLOMSKI RAD

Varaždin, 2025.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE

V A R A Ž D I N

Hrvoje Lesar

Matični broj: 0016133479

Studij: Organizacija poslovnih sustava

IZRADA PLATFORME ZA PRAĆENJE BITKE U IGRI IGRANJA ULOGA

DIPLOMSKI RAD

Mentor:

Prof. dr. sc. Markus Schatten

Varaždin, rujan 2025.

Hrvoje Lesar

Izjava o izvornosti

Izjavljujem da je ovaj diplomski rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istoga nisam koristio drugim izvorima osim onima koji su u njemu navedeni. Za izradu rada su korištene etički prikladne i prihvatljive metode i tehnike rada.

Autor potvrdio prihvaćanjem odredbi u sustavu FOI Radovi

Sažetak

Opsega od 100 do 300 riječi. Sažetak upućuje na temu rada, ukratko se iznosi čime se rad bavi, teorijsko-metodološka polazišta, glavne teze i smjer rada te zaključci.

Ključne riječi: riječ; riječ; ...riječ; Obuhvaća 7+/-2 ključna pojma koji su glavni predmet rasprave u radu.

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Igre uloga	2
2.1. Povijesni razvoj	2
3. Opis pravila igre - Dungeons & Dragons	3
4. Prikaz implementacije	4
5. Struktura programa	5
5.1. Poslužitelj	5
5.2. Klijent	5
5.3. Mrežna komunikacija	5
5.3.1. Peer to peer komunikacija	5
5.3.2. Stateless & stateful komunikacija	5
6. Korišteni alati i tehnologije za implementaciju	6
6.1. Poslužitelj	7
6.1.1. Tauri	7
6.1.2. Axum	7
6.1.3. Socketioie	7
6.2. Baza podataka	7
6.3. Klijent	7
6.3.1. Pixi.js	7
6.3.2. React.js	7
6.3.3. Jotai	7
6.3.4. Socket.io	7
6.3.5. Mantine	7
6.4. Poglavlje druge razine	7
6.4.1. Poglavlje treće razine	7
6.4.1.1. Poglavlje četvrte razine	7
7. Prikaz slučajeva korištenja	8
7.1. Upute za oblikovanje izgleda rada	8
7.2. Navodenje literature	11
8. Zaključak	12

Popis literature	13
Popis slika	14
Popis popis tablica	15

1. Uvod

- Rpg
- Cilj
- Prvi dio...
- Praktični dio

2. Igre uloga

Igre uloga predstavljaju jedan od najsloženijih i kreativnih spojeva priče, izvedbe i igre u suvremenoj kulturi. Ovakva igra poziva igrače da zajednički stvaraju i nastanjuju zamišljeni svijet, vođeni kombinacijom strukturiranih pravila i spontanog pripovijedanja. Svaka sesija je istovremeno i igra i priča, a njezin ishod oblikuju mašta igrača i slučajnost ishoda bacanja kockica.

2.1. Povijesni razvoj

3. Opis pravila igre - Dungeons & Dragons

4. Prikaz implementacije

5. Struktura programa

Razdvojeno na klijent, poslužitelj strukturu Koristi se peer to peer komunikacija, postoji server autoritive...

5.1. Poslužitelj

5.2. Klijent

5.3. Mrežna komunikacija

Naivna implementacija mrežne komunikacije između klijenata

5.3.1. Peer to peer komunikacija

5.3.2. Stateless & stateful komunikacija

6. Korišteni alati i tehnologije za implementaciju

U ovom poglavlju će biti opisani alati i tehnologije korištene za implementaciju platforme. Korišteno je više različitih tehnologija, fokus je na tehnologije koje imaju fokus je na korištenje tehnologija koje su što više prikladne za implementacije aplikacije kao web aplikaciju. Ovime se osigurava da je aplikacija dostupna, funkcionalna i prenosiva preko više različitih operativnih sustava i web preglednika.

Aplikacija je podijeljena na dva dijela, na poslužitelja i klijenta. Poslužitelj se koristi za:

- kreiranje igara,
- povezivanje klijenata; sustav je napravljen s umrežavanjem klijenata, više klijenata mogu igrati jednu igru i pratiti događanja,
- spremanje i učitavanje podataka o aktivnim igram; promjene koje klijenti naprave kroz igru moraju biti spremljene za kasnije učitavanje i sinkronizaciju ostalih klijenata,

Opisati svaki alat koji se koristi. Navesti u kratko gdje se koristi. Navesti da budu točni primjeri kasnije u radu.

6.1. Poslužitelj

6.1.1. Tauri

6.1.2. Axum

6.1.3. Socketioxic

6.2. Baza podataka

6.3. Klijent

6.3.1. Pixi.js

6.3.2. React.js

6.3.3. Jotai

6.3.4. Socket.io

6.3.5. Mantine

Ovo je glavni dio rada u kojem treba razraditi temu, pojasniti istraživanja, prikazati rezultate i slično. Poželjno je na početku poglavlja dati kratki opis strukture poglavlja, kako bi čitatelj/čitateljica rada mogao/mogla lakše pratiti složenu cjelinu.

6.4. Poglavlje druge razine

6.4.1. Poglavlje treće razine

6.4.1.1. Poglavlje četvrte razine

7. Prikaz slučajeva korištenja

Tehničke upute u nastavku opisuju način tehničkog oblikovanja rada i navođenja literature.

7.1. Upute za oblikovanje izgleda rada

Stranice se oblikuju korištenjem sljedećih parametara:

- veličina i oblik papira je A4, okomito usmjerenje, margine 2,5 cm na svakoj strani;
- naslovna stranica rada se ne numerira;
- nakon naslovne stranice, sve sljedeće stranice do 1. Poglavlja se numeriraju rimskim brojevima, počevši od i;
- od 1. poglavlja nadalje, stranice se numeriraju arapskim brojevima;
- broj stranice treba pozicionirati desno 1,25 cm od dna stranice, font Arial 9.

Tekst rada je potrebno oblikovati sukladno ovom predlošku, odnosno na sljedeći način:

- u pisanju teksta koristite font Arial 11 pt, s proredom 1,5 te razmakom 0 pt prije i razmakom 6 pt poslije odlomka, pri čemu je prvi redak uvučen za 1,25 cm;
- u naslovima prve razine „3. Razrada teme“ koristite font Arial 18 pt, podebljano, prijelom stranice (svaki naslov prve razine treba biti na novoj stranici), s proredom 1,5 te razmakom 0 pt prije i razmakom 18 pt poslije odlomka;
- u naslovima druge razine „2.1. Naslov“ koristite font Arial 16 pt, podebljano, s proredom 1,5 te razmakom 18 pt prije i razmakom 12 pt poslije odlomka;
- u naslovima treće razine „2.1.1. Naslov“ koristite font Arial 14 pt, podebljano, s proredom 1,5 te razmakom 12 pt prije i razmakom 6 pt poslije odlomka;
- u naslovima četvrte razine „2.1.1.1. Naslov“ koristite font Arial 12 pt, podebljano, s proredom 1,5 te razmakom 6 pt prije i razmakom 6 pt poslije odlomka;
- ostalo značajno isticanje cjelina rada može biti istaknuto podebljanim i kurziv slovima, korištenjem fonta Arial 11 pt.

Slike u radu je potrebno oblikovati na sljedeći način: naziv slike navedite ispod slike uz numeraciju;

- za nazive slika koristite iste postavke fonta kao i za tekst, ali stavite naziv slike u centrirani položaj;

- za oblikovanje same slike koristite font Arial 9 pt za tekst na slici; ispred same slike umetnite jedan prazan redak (osim ako je slika pozicionirana na početku stranice);
- nakon naziva slike ostavite jedan redak prazan (osim ako je naziv slike zadnji redak na stranici);
- kod prijeloma stranice treba obratiti posebnu pozornost da naziv slike, izvor i sama slika moraju biti na istoj stranici;
- slike je potrebno numerirati redom pojavljivanja u tekstu;
- ako je slika preuzeta iz drugog izvora, nakon navođenja naziva slike u zagradi navedite izvor, npr. (autor/autorica, godina);
- dozvoljeno je napraviti vlastitu preradu slika, grafikona ili tablica na način da se zadrži isti smisao sadržaja, ali promijeni izgled. I u takvim se slučajevima obavezno u nazivu navodi referenca izvornog djela ovako: “(Prema: Klačmer Čalopa i Cingula, 2012)“;
- dozvoljeno je preuzeti samo jednu sliku, grafikon ili tablicu u izvornom obliku iz istog izvora. Za doslovno preuzimanje većeg dijela sadržaja potrebno je ishoditi dozvolu nositelja autorskih prava;
- primjer označavanja slike možete vidjeti u nastavku (slika 1).



Slika 1: Podjela investicijskih fondova (Izvor: Aranda i dr., 2009)

Tablice rada je potrebno oblikovati sukladno ovim uputama:

- naziv tablice navedite iznad slike;
- za nazive tablica koristite iste postavke fonta kao i za tekst, ali stavite naziv tablice u centrirani položaj;
- za oblikovanje same tablice koristite font Arial 9 pt za tekst u tablici;
- tablice numerirajte redom pojavljivanja u tekstu;

- prije naziva tablice umetnite jedan redak prazan (osim ako je naziv tablice prvi redak na stranici);
- nakon same tablice umetnite jedan prazan redak (osim ako je tablica pozicionirana na kraju stranice);
- kod prijeloma stranice treba obratiti posebnu pozornost da naziv tablice, izvor i sama tablica moraju biti na istoj stranici;
- ako je tablica preuzeta iz drugog izvora, nakon navođenja naziva tablice potrebno je navesti izvor, na isti način kako je opisano kod slika;
- primjer označavanja tablice možete vidjeti u nastavku (tablica 1).

Tablica 1: Prikaz podataka o učestalosti pojavljivanja objekta

(Izvor: Caragliu i dr., 2011)

Programski kod

- za oblikovanje teksta koji je programski kôd koristite font Courier, veličine 10 pt, jednostruki prored, 6 pt iza odlomka, npr. HTML kôd dijela zaglavlja početne web stranice FOI weba:

```

1 <head>
2   <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
3   <link rel="shortcut icon" href="https://www.foi.unizg.hr/sites/default/files/
4     favicon_0_1.ico" type="image/vnd.microsoft.icon" />
5   <meta name="generator" content="Drupal 7 (http://drupal.org)" />
6   <link rel="canonical" href="https://www.foi.unizg.hr/hr" />
7   <link rel="shortlink" href="https://www.foi.unizg.hr/hr" />
8   <!-- Set the viewport width to device width for mobile -->
9   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
10  <title>Dobro došli na FOI | FOI</title>...
11 </head>

```

Formule

- za unos formula koristite editor za formule u svom tekstu procesoru.

Kratice

- ako želite koristiti kratice pojmove u tekstu, kad prvi put spominjete pojam potrebno je navesti puni naziv, a kraticu navesti u zagradi (npr. Informacijske i komunikacijske tehnologije, kraće IKT). Nakon toga možete koristiti kratice u tekstu. Poželjno je u naslovima koristiti pune nazine.

Strano nazivlje

- strano nazivlje se u tekstu navodi u zagradi, napisano *kurzivom*, nakon hrvatskog izraza, npr. Analiza društvene mreže (engl. *Social Network Analysis - SNA*).

7.2. Navođenje literature

Za navođenje literature u radu možete odabrat i koristiti jedan od sljedeća dva ponuđena stila: **APA** ili **IEEE** stil. Važno je samo dosljedno primjenjivati odabrani stil u cijelom radu.

U popisu literature potrebno je navesti svu literaturu i samo literaturu koju ste koristili u tekstu.

Uz svaku preuzetu tvrdnju potrebno je navesti njezin izvor, tj. referencu. Reference se u tekstu navode tako da se uz citirani tekst navede izvor, sukladno načinu propisanom odabranim stilom i FOI preporukama za citiranje i referenciranje [3].

8. Zaključak

Ovdje treba sažeto rezimirati najvažnije rezultate razrade teme rada. Potrebno je sažeto opisati što je predmet rada, koje su metode, tehnike, programski alati ili aplikacije korištene u razradi rada te koje su pretpostavke dokazane, a koje opovrgnute. Sadržajno, ono što se u uvodu rada najavljuje i kasnije je obuhvaćeno u samom radu, moralo bi biti opisano u zaključnom dijelu kroz rezultate rada.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetuer id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Popis literature

- [1] G. Aranda, V. Botti i C. Carrascosa, „MMOG based on MAS : The MMOG Layer,” *Proceedings of The 8th International Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems*, sv. 2, Budapest, HU: International Foundation for Autonomous Agents i Multiagent Systems, 2009., str. 1149–1150.
- [2] A. Caragliu, C. Del Bo i P. Nijkamp, „Smart cities in Europe,” *Journal of urban technology*, sv. 18, br. 2, str. 65–82, 2011.
- [3] M. Schatten, J. Ševa i I. Tomičić, „A roadmap for scalable agent organizations in the Internet of Everything,” *Journal of Systems and Software*, sv. 115, str. 31–41, 2016.

Popis slika

- | | | |
|----|--|---|
| 1. | Podjela investicijskih fondova (Izvor: Aranda i dr., 2009) | 9 |
|----|--|---|

Popis tablica

1.	Prikaz podataka o učestalosti pojavljivanja objekta	10
----	---	----