

TROŠKOVNIK

Kviz "Koliko punata"		Kol	Iznos bez PDV-a
br.			
1.	Dizajn sučelja igre		
2.	Podizanje servera za realtime update igre između igrača		
3.	Posebna aplikacija za unos pitanja, kreiranje posebnog nagradnog kviza, popis korisnika aplikacije, pregled pobjednika na posebnom kvizu i mogućnost pokretanja igre za više igrača.		
4.	Izrada modela baze podataka za pitanja, područja, likove i odore korištene za igru		
5.	Izrada mobilne aplikacije - kviza		
6.	Publish aplikacija za android i IOS		
7.	Održavanje 1 godina		
Bitka 1715.			
br.			
1.	Build igre spremne za instalaciju Android i IOS		
2.	Dizajn sučelja igre		
3.	Dizajniranje/crtanje mape za igru		
4.	Dizajn/crtanje likova i njihovih položaja kada su aktivni/neaktivni igrači		
5.	Izrada igre bi se vršila u Unity game engine - 2D tehnologija :		
5a.	Animacija mape		
5b.	Animacija likova		
5c.	Umetanje likova u igru i određivanje njihovih svojstava potrebnih za pravilno reagiranje i postavljanje unutar mape		
5d.	Fizika igre		
5e.	Zvukovi		
5f.	Izrada kamere u igri koja bi uvijek fokusirala trenutnog igrača uz mogućnost pregleda većeg dijela mape		
5g.	Dodavanje štoperice za određivanje trajanja poteza jednog igrača		
5h.	Implementacija sučelja igre za prikaz života igrača		
6.	Publish aplikacija za android i IOS		
7.	Održavanje 1 godina		
"U sridu"			
br.			
1.	Build igre spremne za instalaciju Android i IOS		
2.	Izrada 3D trkališta		
3.	Izrada 3D konja, koplja i ruku alkara		
4.	Teksturiranje (oslikavanje) trkališta, konja i ostalih objekata u igri		
5.	Animacija konja i koplja		
6.	Ubrzavanje animacije konja klikom na ekran		
7.	Praćenje vremena trenutne trke i osvojenih punata		
8.	Animacija gađanja alke uz mogućnost pomicanja vrha koplja po ekranu		
9.	Izrada kamere igre iz prvog lica gdje u pogledu vidimo trkalište, dio konja i dio koplja		
10.	Publish aplikacija za android i IOS		
11.	Održavanje 1 godina		
UKUPNO(bez PDV-a)			