



ПРИРОДНО - МАТЕМАТИЧКИ ФАКУЛТЕТ НИШ

КЉУЧНА ДОКУМЕНТАЦИЈСКА ИНФОРМАЦИЈА

Редни број, РБР :	
Идентификациони број, ИБР :	
Тип документације, ТД :	монографска
Тип записа, ТЗ :	текстуални / графички
Врста рада, ВР :	мастер рад
Аутор, АУ :	Никола Табаш
Ментор, МН :	Марко Петковић
Наслов рада, НР :	Имплементација стабала понашања у развоју видео игара коришћењем Godot окружења
Језик публикације, ЈП :	српски
Језик извода, ЈИ :	енглески
Земља публикаовања, ЗП :	Р. Србија
Уже географско подручје, УГП :	Р. Србија
Година, ГО :	2025.
Издавач, ИЗ :	ауторски репринт
Место и адреса, МА :	Ниш, Вишеградска 33.
Физички опис рада, ФО : (поглавља/страна/ цитата/табела/слика/графика/прилога)	5 глава, 53 стране, 32 слике,
Научна област, НО :	рачунарске науке
Научна дисциплина, НД :	софтверско инжењерство
Предметна одредница/Кључне речи, ПО :	видео игре, Godot, вештачка интелигенција, стабла понашања
УДК	004.42 + 004.9
Чува се, ЧУ :	библиотека
Важна напомена, ВН :	
Извод, ИЗ :	Овај рад анализира имплементирање стабала понашања као оквира за доношење одлука у развоју видео игара користећи Godot окружење. Стабла понашања су широко прихваћена техника вештачке интелигенције за креирање интелигентних, прилагодљивих понашања ботова. Практична компонента овог истраживања укључује развој видео игре која показује примену стабала понашања за доношење одлука ботова, укључујући борбу, истраживање и интеракцију. Кроз овај пројекат, процењује се ефикасност стабала понашања у побољшању искуства играња и разматра изазове и предности коришћења Godot окружења за сложене системе.

Датум прихватања теме, ДП :		05.11.2024.
Датум одбране, ДО :		08.09.2025.
Чланови комисије, КО :	Председник:	Милан Башић
	Члан:	Александар Трокицић
	Члан, ментор:	Марко Петковић

Образац Q4.09.13 - Издање 1

	ПРИРОДНО - МАТЕМАТИЧКИ ФАКУЛТЕТ НИШ
	KEY WORDS DOCUMENTATION

Accession number, ANO :	
Identification number, INO :	
Document type, DT :	monograph
Type of record, TR :	textual / graphic
Contents code, CC :	Master thesis
Author, AU :	Nikola Tabaš
Mentor, MN :	Marko Petković
Title, TI :	Implementation of behavior trees in video game development using the Godot engine
Language of text, LT :	Serbian
Language of abstract, LA :	English
Country of publication, CP :	Republic of Serbia
Locality of publication, LP :	Serbia
Publication year, PY :	2025
Publisher, PB :	author's reprint
Publication place, PP :	Niš, Višegradska 33.
Physical description, PD : (chapters/pages/ref./tables/pictures/graphs/appendixes)	5 chapters, 53 pages, 32 pictures
Scientific field, SF :	computer science
Scientific discipline, SD :	software engineering
Subject/Key words, S/KW :	video games, Godot, artificial intelligence, behavior trees
UC	004.42 + 004.9
Holding data, HD :	library
Note, N :	
Abstract, AB :	This thesis analyzes the implementation of behavior trees as a decision-making framework in video game development using the Godot engine. Behavior trees are a widely accepted artificial intelligence technique for creating intelligent, adaptable bot behaviors. The practical component of this research includes the development of a video game that demonstrates the application of behavior trees for bot decision-making, including combat, exploration, and interaction. Through this project, the effectiveness of behavior trees in enhancing the gameplay experience is evaluated, along with a discussion of the challenges and advantages of using the Godot engine for complex systems.
Accepted by the Scientific Board on, ASB :	05.11.2024.

Defended on, DE:		08.09.2025.
Defended Board, DB:	President:	Milan Bašić
	Member:	Aleksandar Trokicić
	Member, Mentor:	Marko Petković

Образац Q4.09.13 - Издање 1

ИЗЈАВА

Студент: Никола Табаш

Број индекса: 94PH

Студијски програм: рачунарске науке

Наслов мастер рада: Имплементација стабала понашања у развоју видео игара коришћењем
Godot окружења

Ментор мастер рада: др Марко Петковић

Изјављујем да без сагласности ментора резултати мастер рада неће бити публиковани у стручном или научном часопису нити саопштени на научном скупу/конференцији.

У Нишу, 1.9.2025.г

Потпис

Никола Табаш



ОБАВЕШТЕЊЕ О ОДБРАНИ МАСТЕР РАДА

Име:	Никола
Презиме:	Табаш
Број индекса:	94PH
Департман:	Рачунарске науке
Тема мастер рада:	Имплементација стабала понашања у развоју видео игара коришћењем Godot окружења
Ментор:	др Марко Петковић, редовни професор
Датум одбране:	8.9.2025.г
Време одбране:	14:00 h
Место одбране:	Свечана сала

Датум:	Потпис студента:
1.9.2025.г	Никола Табаш