

## SADRŽAJ:

1. UVOD .....	2
2. OSNOVNE ARHITEKTURE MOBILNIH SUSTAVA.....	6
2.1 Web orjentirana uvijek-online arhitektura .....	7
2.2 Jaki klijent uvijek-online arhitektura .....	8
2.3 Jaki klijent offline arhitektura.....	8
3. IZBOR MOBILNE ARHITEKTURE I RAZVOJNE PLATFORME.....	9
3.1 Razvoj tankog klijenta .....	10
3.2 Razvoj jakog klijenta .....	12
3.2.1 Razvoj aplikacija za platformu urenjaja.....	12
3.2.2 Razvoj za aplikacijsku platformu .....	14
3.3 Aplikacijska podrška.....	15
4. ULOGA MOBILNE 3D GRAFIKE.....	15
4.1 3D demo.....	15
5. ZAKLJUČAK.....	18
6. LITERATURA .....	19

## UVOD

Uskoro će svaki treći stanovnik svijeta imati neki mobilni urenjaj i pristup na Internet. Sa tolikim mnoštvom potencijalnih korisnika, eksplozija mobilnih aplikacija je neizbježna a time raste i interes za odgovarajuće tehnologije uključujući i 3D grafiku.

Moderni mobilni telefoni (mobiteli) pružaju brojne napredne funkcionalnosti, menu kojima su mobilne aplikacije od najvećeg interesa. To utječe da se standardni mobitel sve više pretvara u mini računalo koje je u stanju izvoditi različite aplikacije u kojima korištenje 3D grafike predstavlja posebni izazov. Postojeće mobilne aplikacije uključuju igrice, osobne organizatore kao i napredne poslovne aplikacije kreirane za korporativne mobilne zaposlenike. Evidentno je da broj informatičara koji rade na mobilnim aplikacijama ubrzano raste iz godine u godinu i razvijaju se sve bolje i bolje aplikacije koje postaju brže i inovativnije.

Java je definitivno najpopularniji programski jezik na mobitelima. Ovaj programski jezik pruža jednostavni ali istinski snažni alat za razvoj portabilnih aplikacija. Velika popularnost Jave na mobitelima dolazi većinom od široke podrške J2ME aplikacijama niza najznačajnijih svjetskih korporacija od kojih posebno mjesto zauzimaju Sun Microsystems i Nokia. Generalna ideja Jave usmjerene prema višeplatformskoj kompatibilnosti ukazuje na prednosti ovog programskog jezika. Programsko sučelje za mobilnu 3D grafiku (M3G) predstavlja napor da se kreira standardni 3D API za mobilne urenjaje koji podržava programiranje u Javi. Postojeća verzija ovog API-ja je 1.1 a u 3 razradi je M3G verzija 2.0 koja će omogućiti programsko sjenčanje i druge OpenGL ES 2.0 funkcionalnosti. Animacija, scene grafova i pomoćni dijelovi API-ja bit će poboljšani. To će omogućiti aplikacijama da sve više i više prebacuju intenzivne računarske operacije iz Java koda u izvorni kod. Prvi M3G 2.0 urenjaji očekuju se na

**----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE  
PREUZETI NA SAJTU. -----**

[www.maturskiradovi.net](http://www.maturskiradovi.net)

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: [maturskiradovi.net@gmail.com](mailto:maturskiradovi.net@gmail.com)