2018182037 조상준 계획서

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 주차 | 기간 | 계획내용 |
| 1주차 | 6/26~7/2 | 1. 전문가를 위한 C++책(C++ 공부1)  2. 언리얼4 C++책(저자 이득우) 공부  3. 게임 프로그래밍 패턴 공부(책) |
| 2주차 | 7/3~7/9 | 1. 전문가를 위한 C++책(C++ 공부1)  2. 게임 프로그래밍 패턴 공부(책)  3. 언리얼4 C++책(저자 이득우) 마무리 |
| 3주차 | 7/10~7/16 | 1. 전문가를 위한 C++책(C++ 공부1)  2. 게임 프로그래밍 패턴 공부(책) |
| 4주차 | 7/17~7/23 | 1. 전문가를 위한 C++책(C++ 공부1)  2. 언리얼5 강의로 공부1(C++ 학습하고 비디오 게임 제작하기) |
| 5주차 | 7/24~7/30 | 1. 전문가를 위한 C++책(C++ 공부1) 마무리  2. 언리얼5 강의로 공부1 |
| 6주차 | 7/31~8/6 | 1. Effective Modern C++책(C++ 공부2)  2. 언리얼5 강의로 공부1 |
| 7주차 | 8/7~8/13 | 1. Effective Modern C++책(C++ 공부2) 마무리  2. 언리얼5 강의로 공부1 공부 |
| 8주차 | 8/14~8/20 | 1. Optimized C++책(C++ 공부3, 최적화)  2. 전체적인 복습  3. 언리얼5 강의로 공부1 마무리 |
| 9주차 | 8/21~8/27 | 1. Optimized C++책(C++ 공부3, 최적화) 마무리  2. 전체적인 복습  3. 언리얼5 강의로 공부2 공부 |
| 10주차 | 8/28~9/4 | 전체적인 복습 |
| 1주차 | 9/5~9/11 | 언리얼 엔진 문서 정독 |
| 2주차 | 9/12~9/18 | 언리얼 엔진 문서 정독2 |
| 3주차 | 9/19~9/25 | DEMO용 기능 구현(캐릭터 움직임 구현) |
| 4주차 | 9/26~10/2 | DEMO용 기능 구현(캐릭터와 오브젝트(사물)와 상호작용 구현)  Ex) 사물 장착 |
| 5주차 | 10/3~10/9 | DEMO용 기능 구현(인벤토리 구현) |
| 6주차 | 10/10~10/16 | DEMO용 기능 구현(인벤토리 구현) |
|  |  | [진행도에 따라 주차를 미루거나 당길 수 있습니다.]  이후는 팀원의 진행도에 따라 수정 |
| 7주차 | 10/17~10/23 | DEMO용 기능 구현(좀비 생성 및 AI 구현) |
| 8주차 | 10/24~10/30 | DEMO용 기능 구현(좀비 생성 및 AI 구현) |
| 9주차 | 10/31~11/6 | DEMO용 기능 구현(Damage 적용) |
| 10주차 | 11/7~11/13 | DEMO용 기능 구현(기술적 요소 구현) |
| 11주차 | 11/14~11/20 | DEMO용 기능 구현(기술적 요소 구현) |
| 12주차 | 11/21~11/27 | DEMO용 기능 구현(기술적 요소 구현) |
| 13주차 | 11/28~12/4 | DEMO용 기능 구현(Clear , 시작, 기타 구현) |
| 14주차 | 12/5~12/11 | DEMO용 기능 구현(Clear , 시작, 기타 구현) |
| 15주차 | 12/12~12/18 | DEMO용 기능 구현(패키징 및 버그 수정) |
| 16주차 | 12/19~12/25 | 제안서 발표준비 |
|  |  |  |