2023 졸업작품 준비 계획서

게임공학과 2014182036 이한주

방학 기간(6월 26일 ~ 8월 31일)

1주차

- C++ 복습 주간

2주차

- C++ 복습 주간

3주차

- 게임 서버 공부(멀티스레드 프로그래밍)

- 언리얼 소스코드 분석(Actor)

4주차

- 게임 서버 공부(메모리 관리)

- 언리얼 소스코드 분석 (gameplay framework)

5주차

- 게임 서버 공부(네트워크 프로그래밍)

- 언리얼 소스코드 분석(gameplay framework)

6주차

- 게임 서버 공부(네트워크 라이브러리 제작)

- 언리얼 소스코드 분석(pawn)

7주차

- 게임 서버 공부(패킷 직렬화)

- 언리얼 소스코드 분석(Animation)

8주차

- 게임 서버 공부(JobQueue)

- 언리얼 소스코드 분석(Collision)

9주차

- 게임 서버 공부(데이터베이스 연동)

- 언리얼 소스코드 분석(UI, 컨트롤러)

10주차

- 게임 서버 부족한 부분 복습

2학기

* 네트워크게임프로그래밍, 데이터베이스 등의 강의를 수강한 후 부족한 부분, 더 알아 보고싶은 부분 공부
* 게임을 기획해 나감에 따라 필요하다고 판단되는 부분 공부