1. 목표

- War Simulator를 만족할만한(?) 품질로 주어진 시간 안에 만든다

2. 과정

- 목표 구체화 -> Simulator 설계 -> 도식화(디자인) -> 코딩 -> 실행 및 피드백

- 코딩 순서

- ??

3. 관련 정보

- 노바 1942, Endless War, Company of Heroes

4. Simulator 개요

- 전장에서 유닛들이 스스로 전투를 함

- 전투가 시작 되기 전, 전략을 설정해준다 (어떤 유닛들이 투입, 어떤 방식으로 교전 등등)

- 전략적인 요소에 가중치를 둠

5. Simulator 구성

- ??

5. 진행 상황

- ??