

4차 프로젝트 발표 가이드

2D 게임 프로그래밍

이대현 교수



한국공학대학교
TECH UNIVERSITY OF KOREA

4차 최종 발표 가이드라인

■ 2분 동영상 발표

- PPT 발표와, 지인 플레이 및 인터뷰 영상으로 구성.
- 지인의 범위: 우리 학교 소속인 사람은 안됨(게임 공학부 교수님은 예외)
- 중요: 제시간 제출되지 않거나 엉뚱한 곳에 제출하는 경우 예외없이 무효.

■ 제출물

- E-class 에 동영상 유튜브 링크를 게시하고, 본인 게임의 설치 파일을 첨부해서 제출.
- 직접 설치해보고 실행해서 테스트할 예정이므로, 설치되고 실행되지 않으면 0점.
- Setup 파일의 이름: Game_학번_Setup.exe (이름 규칙 필히 준수 !)

동영상 가이드라인

■ 동영상 구성 (2분)

- PPT 발표
- 지인들의 플레이 영상 촬영 및 지인들의 플레이 소감 인터뷰
- 반드시 2분 준수

■ 발표자료 PPT 구성 - 2 페이지

- 1페이지: 개발진척도 - 예시 자료 참조. 객관적이고 솔직하게 작성.
- 2페이지: 깃 커밋 통계 - 주별 커밋 횟수

■ 지인의 플레이 및 인터뷰 영상

- 지인의 플레이를 어깨 너머에서 촬영하여, 실제로 지인이 플레이하고 있음을 보여야 함.
- 게임 플레이 화면이 잘 보여야 하고, 사운드 역시 잘 나와야 함. 반드시 직접 재생해서 들어보고 확인 필요
- 인터뷰는, 게임에 대한 소감을 질의응답 형식으로 구성, 내용은 자유
- 인터뷰 안에 지인의 게임에 대한 평가(0~10점)가 필수 포함되어야 함.

Inno Setup Script Wizard

Application Folder
Please specify folder information about your application.

Application destination base folder:

Program Files folder

Application folder name:

MyGame

☒ Allow user to change the application folder

Other:

☐ The application doesn't need a folder

bold = required

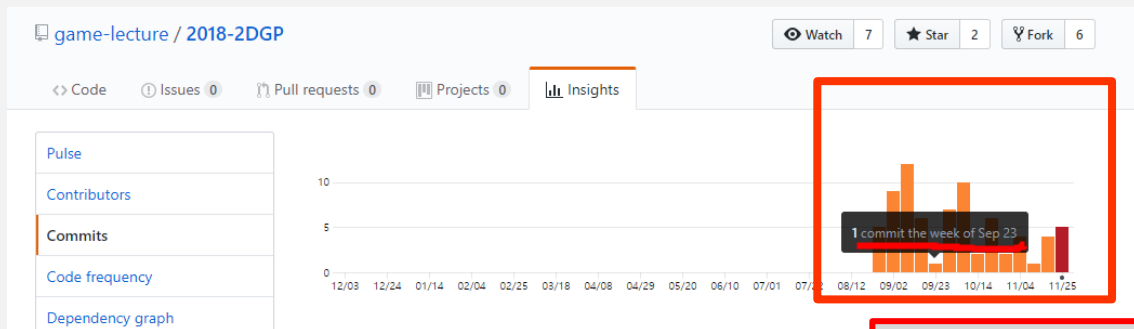
< Back Next > Cancel

Application Folder 이름은 반드시 영어로, 그리고
학번 추가. 예를 들어, Game_89418022

개발 진척도(예시)

| 내용 | 1차 발표 목표 범위 | 실제 개발 완료 범위 | 진척도 |
|----------|----------------------------------------------------------------------|-------------|------|
| 맵 | 하늘, 바다, 땅굴 3종 구현 | 땅 1종 | 30% |
| 캐릭터 컨트롤러 | 좌우이동 및 부드러운 회전 구현 | 좌우이동만 구현 | 50% |
| 게임 코어 기능 | 공과 배트간의 충돌 구현 설정된 타자의 키에 따른 스크라이크 존의 변화 일정 미션 달성시 다른 캐릭터 선택 가능 | 공과 배트 충돌 | 30% |
| 모델링 | 남,여 캐릭터 2종 | 남녀 2종 | 100% |
| 게임 난이도 | 난이도 : 코너웍 제구력 상승 구질의 증가 투구폼의 변화 | 구현못함 | 0% |
| 사운드 | 맵별로 3종씩 구현 | 1종 | 30% |
| 애니메이션 | 15종(달리기, 걷기, ...) | 10종 | 67% |

깃 커밋 통계 - 주별 커밋 횟수



| 주 | 커밋 횟수 |
|----------------|-------|
| Week of Sep 23 | 1 |
| Week of Sep 30 | 7 |
| Week of Oct 7 | 10 |
| Week of Oct 14 | 2 |
| Week of Oct 21 | 6 |
| Week of Oct 28 | 2 |
| Week of Nov 4 | 4 |
| Week of Nov 11 | 11 |
| Week of Nov 18 | 18 |
| Week of Nov 25 | 25 |

이 그래프에서 주별 커밋 횟수를 확인하여, 왼쪽 표와 같이 기재함.

중요: 반드시 독립된 프로젝트에 대한 커밋횟수만 기재.

프로젝트가 독립되어 있지 않을 경우, 개발 성실성 점수 없음.