종합설계계획서

■ 창의작품 □ 전공 융합형 □ Capstone Design형 □ 기업연계형 □ 창업연계형

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 연구자  (공동연구계획은 연명으로 기입) | 학 과 및 전공 | | 학 번 | | | | 학 년 | | 성 명 | | | |
| 게임공학과 | | 2016182041 | | | |  | | 조영환 | | | |
| 게임공학과 | | 2016182009 | | | |  | | 김태현 | | | |
| 게임공학과 | | 2021182021 | | | |  | | 양영현 | | | |
| 연구과제명  (국문 20자, 영문 40자 이내 작성) | (국문) 마지막 달 | | | | | | | | | | | |
| (영문) Last Luna | | | | | | | | | | | |
| 연구목적(목표) | 사이클(파도의 주기)에 따라 변화하는 밀물과 썰물에 따라 구분되는 플레이를 가지는 게임의 개발  절차적 생성기법을 이용한 지형 오브젝트 생성 | | | | | | | | | | | |
| 연구과제수행  과정 및 방법 | C#, 유니티, Visual Studio 2022, Blender, Z Brush, Adobe PhotoShop, Adobe Illustrator | | | | | | | | | | | |
| 추진일정 | 항 목 | 1월 | | 2월 | 3월 | 4월 | | 5월 | | 6월 | 7월 | 8월 |
| 리소스 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 클라,서버 프레임워크 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 서버 동기화 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 데이터베이스 동기화 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 사이클,절차적 생성 구현 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 테스트 및 버그 수정 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

2023년 12월 06일

제출자(공동연구대표) 조영환(인)

|  |  |
| --- | --- |
| 심사결과 | |
| 지도교수의견 |  |
| 승인 및 확인 | 연구지도교수 (인) 학과장 김 경 철 (인) |