

1차 프로젝트 발표 가이드

2D 게임 프로그래밍

이대현 교수



한국공학대학교
TECH UNIVERSITY OF KOREA

프로젝트

■ 주제

- Python, pico2d를 이용한 2D 게임 개발
- 주제
 - 어드벤처 게임 / 시뮬레이션 게임 / RPG 게임 / 액션 게임
 - 안되는 것들 - 슈팅 게임, 퍼즐게임, 턴제 게임

■ 주요 평가 지표

- 게임이 완성되었는가?
- 게임의 흥미 요소가 잘 파악되고, 구현되었는가?
- 개발 과정이 효율적으로 진행되었는가? - 매주 매일 지속적으로 개발했는가?

■ 반드시 Git 을 활용해야 함.

- 프로젝트 전용 저장소 개설 및 꾸준한 개발 이력 관리

주요 Q&A

- 이미지 등 리소스를 직접 제작해야 하나요?

- 직접 제작할 필요없음. 인터넷에 공개된 이미지를 활용해도 무방.. 아니 오히려 권장함(이미지 제작 등에 많은 시간을 투입하지 않도록.)

- 게임 기획은 직접 해야 하나요?

- NO, 기존 게임 모작 무방
- 윈도우 프로그래밍 프로젝트를 파이썬으로 다시 만드는 것도 가능.

1차 발표 가이드라인

- **“1분30초” 발표 동영상(PPT를 설명하는 영상) 제작**
 - 발표 자료 중, 게임 기획 부분은 설명하지 않아도 됨.
- **정확히 1분30초 발표가 되도록 해야 함.**
- **유튜브에 영상을 업로드후, 링크를 e-class 에 제출**
 - 데드라인: 발표 당일 오전 0시 1분
 - 누구나 볼 수 있게 Public 으로 설정해야 함. 소리, 화질 등 미리 미리 확인할것.
- **발표 자료는 프로젝트 git 저장소에 담은 후, 저장소 주소를 e-class 에 제출**
- **디스코드 라방으로 수업 진행 (원활한 발표 진행을 위해)**

PPT 구성

- 구성
 - 게임 컨셉(1 페이지)
 - 게임의 핵심 컨셉과 재미 요소를 명확히 제시.
 - 예상 게임 진행 흐름(2~4페이지)
 - 예상되는 게임 화면 스크린샷을 이용하여, 게임 실행 흐름 제시.
 - 게임 화면 이용 또는 영화 대본처럼 손으로 스케치.
 - 게임이 어떤 식으로 진행되는지 직관적으로 알 수 있도록 구성.
 - 개발 일정 - 1 페이지
 - 10월 14일 시작되는 주를 1주차로 하여, 8주간의 주단위 상세 개발 일정을 제시
 - 게임 기획서 - 자유 분량 (동영상 발표에서는 설명할 필요없음).