문서 버전 관리

|  |
| --- |
|  |
| 개인별 세부 기획서 |
|  |
| 강태규 |

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2017 December 4

저자: 강태규

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 수정 내용 | 수정자 | 수정 날짜 |
| 1.00 | 초안 작성 | 강태규 | 17-12-04 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

목차

[현재 실력 평가 3](#_Toc500177907)

[1. 다이렉트 X 3](#_Toc500177908)

[현재 정해진 역할 4](#_Toc500177909)

[1. 다이렉트 X 지식을 요구하지 않는 각종 로직들 4](#_Toc500177910)

[2. 기획 4](#_Toc500177911)

[3. 버전 및 작업 관리 툴 주관 4](#_Toc500177912)

현재 실력 평가

1. 다이렉트 X
   1. 다이렉트에 대해서 공부는 하고 있으나 프레임 워크에 직접 손을 대기는 어려움
2. **클라이언트**
   1. 인공지능 과제를 일부 완성 못했으나 시간을 더 들인다면 완성 할 수 있을 것이다.
   2. 만들어진 프레임 워크 위에서 필요한 로직을 구현하는 것은 가능 할 것이다.
3. **서버**
   1. 네트워크 게임 프로그래밍 강의의 과제 수준은 따라갈 수 있는 정도이다.
4. **그래픽**
   1. 학기 초에 어느정도 공부를 했으나, 과제와 다이렉트에 우선순위가 밀려 진척이 되지 않음.
   2. 기획이 매우 간단한 형태의 모델을 사용할 것이라 일부는 제작 가능할 것이다.

현재 정해진 역할

1. 다이렉트 X 지식을 요구하지 않는 각종 로직들
   1. 충돌체크 알고리즘.
      1. 공간분할 알고리즘
   2. 길 찾기 알고리즘.
      1. A\* 알고리즘
2. 기획
   1. 아직 작성이 되지 않은 기타 세부 기획들
3. 버전 및 작업 관리 툴 주관
   1. SCM
      1. GIT
   2. 작업관리 툴
      1. Trello
4. **기타 잡무**
   1. 졸업 작품에 대해서 1인 이상 참가가 필요할 경우 참석