문서 버전 관리

|  |
| --- |
|  |
| 상세 기획서 |
|  |
| 프레임 워크 |

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2017 November 14

저자: 김나단

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 수정 내용 | 수정자 | 수정 날짜 |
| 1.00 | 초안 작성 | 김나단 | 17-11-04 |
| 1.01 | 개요 부분 두 장 있던 것 한 장 제거 | 김나단 | 17-11-13 |
| 1.1.0 | 목차 수정  프레임워크 참고 코드 링크 추가 | 김나단 | 17-11-14 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

목차

**개요**3

1. 문서 컨셉3

**프레임워크4**

1. 사용프로그램4
2. 기본 틀4
3. 참고 코드4

개요

1. 문서 컨셉
   1. 이 문서는 클라이언트의 방향을 설정한다.

프레임 워크

1. 사용 프로그램
   1. DirectX 12
   2. C/C++
2. 기본 틀
   1. 3d게임프로그래밍의 구조를 기본으로 한다.
   2. 해당 구조에서 중복되는 부분을 제거한다.
   3. 해당 구조에서 쉽게 사용할 수 있도록 클래스를 추가한다.
      1. Create 전용 클래스
      2. FBX로더
3. 참고 코드
   1. 범용 프레임 워크 <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=wkdghcjf1234&logNo=220888004838>
   2. 간단한 프레임 워크 <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=wkdghcjf1234&logNo=220636369820&categoryNo=16&parentCategoryNo=0&viewDate=&currentPage=1&postListTopCurrentPage=1&from=search>