종합설계 계획서

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 연구자 | 학과 | | 학번 | | | | 학년 | | | 성명 | | |
| 게임공학부 게임공학과 | | 2013180003 | | | | 3 | | | 김나단 | | |
| 게임공학부 게임공학과 | | 2013180036 | | | | 3 | | | 정휘현 | | |
| 게임공학부 게임공학과 | | 2013182011 | | | | 3 | | | 김선필 | | |
| 게임공학부 게임공학과 | | 2013182034 | | | | 3 | | | 이용선 | | |
| 연구과제명 | (국문) 낙서의 전설 | | | | | | | | | | | |
| (영문) Legend of Doodles | | | | | | | | | | | |
| 연구목적(목표) | DirectX 12를 이용하여 무쌍 AOS게임 구현 | | | | | | | | | | | |
| 연구과제수행과정 및 방법 | HLSL을 이용하여 Cell Shading과 Sketch Effect 구현  충돌 처리를 위한 공간 분할 알고리즘 적용  IOCP를 활용한 서버 개발 | | | | | | | | | | | |
| 추진일정 | 항목 | 1월 | | 2월 | 3월 | 4월 | | 5월 | 6월 | | 7월 | 8월 |
| 리소스 제작 |  | |  |  |  | |  |  | |  |  |
| 프레임워크 제작 |  | |  |  |  | |  |  | |  |  |
| 시스템 개발 |  | |  |  |  | |  |  | |  |  |
| 서버 프레임워크 제작 |  | |  |  |  | |  |  | |  |  |
| 기타 |  | |  |  |  | |  |  | |  |  |
| 기타사항 |  | | | | | | | | | | | |

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

2017년 12월 12일

제출자(공동연구대표) 정휘현 (인)

|  |  |
| --- | --- |
| 심사 결과 | |
| 지도교수 의견 |  |
| 승인 및 확인 | 연구지도교수 이 형 구(인) 학부장 (인) |