**이름: 백종화**

**학번: 2019180016**

**분야: 클라이언트 프로그래머**

**휴대폰 번호: 01049466291**

**이메일 주소: somang00915@tukorea.ac.kr**

**개인별 일정 계획**

**7월**

0 주 (2023.6.26~ 2023.7.2)

* 기획의 세세한 부분 조정 및 결정

1주 ( 2023.7.3~ 2023.7.9 )

~~언리얼 블루프린트로 캐릭터스킬 제작 (1) - 6종류 중 3종류 제작~~

* 언리얼 소스코드 다운로드 및 빌드 (실패)
* 캐릭터 1종 스킬 구현
* 기획 구체화

2주 ( 2023.7.10 ~ 2023.7.16 )

~~언리얼 블루프린트로 캐릭터 스킬 제작 (2) - 나머지 3종류 제작~~

* 언리얼 소스코드 다운로드 및 빌드 성공
* 언리얼 GameFrameWork 분석

3주 ( 2023.7.17 ~ 2023.7.23 )

~~언리얼 블루프린트로 무기 제작 (1) - 근거리 무기~~

* 계속해서 언리얼 소스코드 구조 분석 중
* C++ 강의 영상 탐색

4주 ( 2023.7.24 ~ 2023.7.30 )

~~언리얼 블루프린트로 무기 제작 (2) - 원거리 무기~~

* 온라인 강의 하나 구독하여 한 섹션 시청 완료
* C++로 게임엔진1 실습 구현

~~5주 ( 7/29 ~ 7/31 )~~

~~휴식 or 한 달 내 부족한 부분 보충~~

**8월**

1주 ( 2023.7.31 ~ 2023.8.6 )

~~언리얼 내부 소스코드 분석 (1) - 내부 프레임워크 파악~~

* 게임엔진1 비행기 실습 버그 수정
* 언리얼 강의 영상 한 섹션 시청 완료

2주 ( 2023.8.7 ~ 2023.8.13 )

~~언리얼 내부 소스코드 분석 (2) - 이것저것 고쳐보기 (특히 단축키)~~

* 언리얼 강의 영상 한 섹션 시청 완료
* 내가 만든 Pawn class가 매 로딩시 안보이는 상황 수정

3주 ( 2023.8.14 ~ 2023.8.20 )

~~언리얼 소스코드로 게임엔진1에서 한 실습 구현 (1) - 비행기 게임 실습~~

* 언리얼 모든 강의 영상 시청 완료

4주 ( 2023.8.21 ~ 2023.8.27 )

~~언리얼 소스코드로 게임엔진1에서 한 실습 구현 (2) - 공중 침투 좀비 소탕 게임 실습~~

* 언리얼 멀티플레이 강의 한 섹션 시청 완료
* 저번 C++ 강의의 Input을 UE5 버전으로 바꾸는데 성공

~~5주 ( 8/29 ~ 8/31 )~~

~~휴식 or 한 달 내 부족한 부분 보충~~

**9월**

1주 ( 2023.8.28 ~ 2023.9.3 )

멀티플레이 게임 서버 책 실습 따라하기 (1)

언리얼 멀티플레이 강의 시청 계속하기(섹션2)

2주 ( 2023.9.4 ~ 2023.9.10 )

멀티플레이 게임 서버 책 실습 따라하기 (2)

프로토타입용 캐릭터 스킬 구현하기 (1)

언리얼 멀티플레이 강의 시청 계속하기(섹션3)

3주 ( 2023.9.11 ~ 2023.9.18 )

멀티플레이 게임 서버 책 실습 따라하기 (3)

프로토타입용 캐릭터 스킬 구현하기 (2)

언리얼 멀티플레이 강의 시청 계속하기(섹션4) – 완

4주 ( 2023.9.19 ~ 2023.9.24 )

전 주에 못 한 부분 보강

게임의 전체적인 로직 구현

5주 ( 2023.9.25 ~ 2023.10.1 )

프로토타입 완성 및 기획 보완

**10월**

1주 ( 2023.10.2 ~ 2023.10.8 )

AI 러닝에 관하여 학습 (기초(1))

커스텀 서버 구축 (간단한 텍스트 주고 받는 프로그램)

2주 ( 2023.10.9 ~ 2023.10.15 )

AI 러닝에 관하여 학습 (기초(2))

커스텀 서버 구축 (프로토타입으로 접속 가능한 정도(1))

3주 ( 2023.10.16 ~ 2023.10.22 )

중간고사 대비로 휴식

4주 ( 2023.10.23 ~ 2023.10.29 )

AI 러닝에 관하여 학습 (활용)

커스텀 서버 구축 (프로토타입으로 접속 가능한 정도(2))

**11월**

1주 ( 11/1 ~ 11/7 )

커스텀 중력 제작 (2)

2주 ( 11/8 ~ 11/14)

블루프린트로 만든 무기 소스 코드로 이식 (1)

3주 ( 11/15 ~ 11/21 )

블루프린트로 만든 무기 소스 코드로 이식 (2)

4주 ( 11/22 ~ 11/28 )

블루프린트로 만든 무기 소스 코드로 이식 (3)

5주 ( 11/29 ~ 11/30 )

휴식 or 한 달 내 부족한 부분 보충

**12월**

1주 ( 12/1 ~ 12/7 )

아이템 제작

2주 ( 12/8 ~ 12/14)

기말고사 대비로 휴식

3주 ( 12/15 ~ 12/21 )

최종 기획안 제작 및 발표 준비