종합설계계획서

■ 전공 맞춤형 □ 학제 융합형 □ Capstone Design형 [체크박스에 √체크 필수]

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 연구자 | 학 과 | | | | 학 번 | | | 학 년 | | | 성 명 | | |
| 연구자 | 게임공학과 | | | | 2013182046 | | | 4 | | | 김형준 | | |
| 연구자 | 엔터테인먼트 컴퓨팅학과 | | | | 2013184042 | | | 3 | | | 신창섭 | | |
| 연구자 | 게임공학부 | | | | 2013180055 | | | 3 | | | 허지훈 | | |
| 연구자 | 게임공학부 | | | | 2013180056 | | | 3 | | | 홍승필 | | |
| 연구과제명 | Brow | | | | | | | | | | | | |
| 연구과제명 | 노루막이 | | | | | | | | | | | | |
| 연구목적(목표) | 1. 게임공학부에서 배운 지식을 활용해 DirextX 11기반의 3D게임 제작 2. 5천명 이상이 동시에 플레이 할 수 있는 Boost Asio 서버 제작 3. 각 파트에 대한 확실한 역할 분담을 통해 ‘팀 프로젝트’ 경험 | | | | | | | | | | | | |
| 연구과제수행  과정 및 방법 | 1. 차별화 가능한 액션 전투 시스템 기획 2. DirextX 11에서 제공하는 파이프라인을 익혀 프레임워크 자체 제작 3. Boost Asio 라이브러리를 활용해 OS와 관계 없이 작동하는 서버 제작 | | | | | | | | | | | | |
| 추진일정 | 항목 | 12월 | 1월 | 2월 | | 3월 | 4월 | | 5월 | 6월 | | 7월 | 8월 |
| DX11  Server  Direct  Model  Animate | DX11 frame,  Server frame,  게임 컨셉 | DX11 FBX 시도  Boost asio  레벨 기획서 | DX11 Ani 시도  packet 최적화  캐릭터 모델링 | | DX11 모델링 적용  클라이  언트  동기화 | 서버  충돌  처리  MFC  툴제작 | | 데드  레커닝  최적화  쉐이더  작업  몬스터  모델링 | 쉐이더  작업  지형  모델링  UI  제작 | | 쉐이더 작업  지형  모델링 | AI 구현  컨텐츠  작업 |
| 기타사항 |  | | | | | | | | | | | | |

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

2016 년 11 월 28 일

제출자(공동연구대표) 김형준 (인)

|  |  |
| --- | --- |
| 심사결과 | |
| 지도교수의견 |  |
| 승인 및 확인 | 연구지도교수 (인) 학부장 (인) |