

# 졸업작품 심사신청서

학번: B577035

지도교수: 김예진 (서 명)

이름: 장수지

신청일: 2019.05.03

- ✓ 현재까지 이수학점 (현재 학기 이수 예정 학점 포함): 134 학점
- ✓ 졸업 예정연도: 2020 년 1 학기
- ✓ 졸업 작품 심사 여부 (예: 초심, 재심): 초심
- ✓ 신청 부분 (예: 서버, 클라이언트, 모바일, 기타): 클라이언트

구현 내역서 (심사 점수는 공란으로 비워 둘 것, 다른 항목들은 샘플을 참조해서 자유롭게 기술)

구분	항목	배점	본인 평가 점수	심사 점수
필수조건	게임 시퀀스 제작 (시작-메인-종료)	10	10	
	게임 튜토리얼 제작	10	10	
	멀티 스테이지 및 레벨 디자인(2종 이상)	20	20	
선택조건 (기술)	NPC AI 행동 처리 구현(Behavior Tree)	10	10	
	몬스터 Respawn 시스템 구현	5	5	
	Manager Class 구현(Singleton 패턴)	5	5	
	상점 시스템 구현(화폐 선택, 값 설정)	5	5	
	다이얼로그 시스템 구현(옵션 3종)	5	5	
선택조건 (콘텐츠)	기획서 작성 (30page 이상)	10	10	
	보고서 작성 (50page 이상)	10	10	
	게임 컷 씬 제작 (6종 이상)	10	10	
	배경 음악 (4종 이상)	5	5	
	효과음 (11종 이상)	5	5	
	UI 기능 (5종 이상)	5	5	
	저장 및 로딩 기능 (Json 사용)	5	5	

	스코어 기능	5	5	
	상호작용 가능 오브젝트 표시(빌보드)	5	5	
	플레이 가이드를 제공하는 요정 제작	5	5	
	몬스터 Emotion 시스템 제작	5	5	
가산점				
총점		140	140	
심사 결과				

\*80점 이상 시 통과