**2020 - 1 졸업작품 심사신청서**

학번: B577027 지도교수: 김예진 (서 명)

이름: 이재형 신 청 일: 2020.05.22

* 이수 학점: 127 학점 (현재 학기 이수 예정 학점 포함)
* 졸업 예정: 20 20 년 2 학기 (예: 2021년 2월 졸업 🡪 2020년 2학기)
* 심사 횟수: 1 (처음: 1, 재심: 2)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **구현 내용** | | | |
| **플랫폼(Platform)**  (예: 클라이언트, 서버, 모바일, Web, VR, 콘솔 등) | | **클라이언트** | |
| **운영 체제(Operating System)**  (예: 윈도우, 리눅스, Mac 등) | | **윈도우** | |
| **프로그래밍 언어(Programming Language)**  (예: C/C++, C#, Java, Python 등) | | **C#** | |
| **사용 엔진/SDK/API Library**  (예: Unity, Unreal, DirectX, OpenGL 등) | | **Unity 3D** | |
| **구분** | **주요 항목** | | **평가 (P/F)** |
| **필수** | (공통) 기획서 및 보고서 | |  |
| 다중 씬 | |  |
| 튜토리얼 진행 | |  |
| 다양한 이벤트 등장 | |  |
| 레벨 디자인 적용 | |  |
| 사운드 적용 | |  |
| UI 적용 | |  |
| **선택** | 플레이어 행동 반응형 튜토리얼 | |  |
| Assistant의 대화 구문 | |  |
| UI내 3D 오브젝트 Masking | |  |
| UI와 인게임을 연동하는 건축 시스템 구현 | |  |
| UI 연출 적용 (Fade, Scaling, Slide) | |  |
| UI 직접 제작 | |  |
| Best First Search 알고리즘을 적용한 길 찾기 (직접 구현) | |  |
| 5가지 Manager Class 구현 (Singleton 패턴, Observer 패턴 적용) | |  |
| **수상** | 2019 게임학부 기획 공모전 금상 (총장님 타이쿤)(4인 팀, 팀장) | |  |
| 2019 게임학부 프로토타입 공모전 은상 (동글동글 동글이)(개인) | |  |
|  | |  |
| **기타** |  | |  |
|  | |  |
|  | |  |
| **심사 결과 (통과, 재심, 탈락)** | | |  |

**주요 항목 작성 가이드라인**

* **플랫폼**
  + 개발 플랫폼에 대한 제한은 없음
  + 각 플랫폼 사용에 따른 평가 기준(필수, 선택, 수상, 기타 부분)은 지도 교수와의 면담을 통해 기재 및 확인
* **구현 언어**
  + 사용 가능한 언어: C, C++, C#, JAVA, Python 등 절차/객체지향 언어
  + 사용 가능한 엔진: Unity, Unreal, CryEngine, Cocos2d, OGRE 3D등 상용/open형 게임 엔진
  + 사용 가능한 SDK: DirectX, OpenGL, OpenCV, Vulkan 등
  + 프로그래밍이 매우 제한적으로 사용되는 제작 툴(tool)은 사용 **불가능**: 게임 메이커, Blueprint, Scratch 등
* **필수 항목 (\*미충족시 심사에서 탈락할 수 있음)**
  + 기획서 및 제작 보고서 제출: 자유 형식으로 각각 10 페이지이상 작성
    1. 코딩 구문 제외, 과도한 크기의 이미지 사용 자제, 불필요한 결과 이미지 제외
    2. 전체 구현의 구성도를 다이어그램(diagram)이나 플로우 차트(flow chart)로 표시
    3. 보고서의 경우 서론 🡪 구성도 🡪 구현 내용 🡪 결과의 형태로 작성
  + 클라이언트(client) 제작시
    1. 다중 씬(scene) 제작: 타이틀 🡪 메인 🡪 결과
    2. 튜토리얼(tutorial) 제작
    3. 다중 스테이지 제작: 최소 2개이상의 독립적 스테이지 또는 다른 레벨 구현
    4. 레벨 디자인 적용
    5. 사운드(배경음악 및 효과음) 적용
    6. 사용자 인터페이스(UI) 적용
  + 서버(server) 제작시
    1. 서버 프로그램과 연동되는 클라이언트 프로그램 구현
    2. 게임진행 시 2개 이상의 패킷 종류에 대한 처리 (예: 충돌 처리, 오브젝트의 이동 등)
    3. 최소 2개 이상의 클라이언트가 동시에 접속하여 게임진행 가능
    4. 게임 로그인 과정에 대한 처리
    5. 클라이언트의 접속요청에 대해 실시간 처리
    6. 게임 진행시의 패킷 전송에 대한 비동기식 처리
* **선택 항목 (\*선택 항목이 많을 시 대표 기능만 기재)**
  + 스토리 구현: 오프닝/엔딩 애니메이션, 대화 씬, 이벤트/서브 미션, 다중 엔딩 등
  + 개발용 툴 구현: 모델/애니메이션/맵/이미지 편집기, exporter/importer 등
  + 기술 구현 (클라이언트)\*: 라이팅, 쉐이딩, 애니메이션, AI, 길찾기, 파티클 시스템, 물리, 데이터 구조 등

**(\*기존에 없던 기능을 새로 구현하거나 기존 기능을 개선한 경우만 해당)**

* + 기술 구현 (서버): IOCP 모델, 로그 저장, 문자열 테이블, 실시간 동기화, 데이터베이스 연동, NAT 기법 등
  + 테스트 및 성능 분석: 메모리 누수, 동시 접속, 송수신 패킷 통계, 렌더링 성능, 스레드 사용 등
  + 센서 활용: 터치스크린/카메라/자이로/가속/GPS/깊이 등 사용
  + 기타: 게임 리소스(resource) 제작, 멀티 플레이 구현, 새로운 장르 개발, 기능성/교육형 게임 기능 구현 등
* **수상 실적**
  + 게임학부 재학중 수상한 실적 기재: 수상 분야, 수상 학년, 주관사, 상의 종류 (예: 금상, 우수상, 장려상 등)
  + 팀수상도 인정 (팀의 정보 기재): 팀원 수, 역할
* **기타 항목**
  + 위 항목에서 빠진 추가적으로 인정받고 싶은 항목 기재
  + 그 밖의 심사자가 알아야 할 특별한 사항 기재

**v2020-03-17**