\*PPT 구성

주제: Game Anti cheat Secure solution & Guide

1. 주제 선정 배경

- 이 부분에 현재 주제 소개에 대한 부분, 현재 산업의 동향 등을 이야기 해야할 듯

+ 인디 게임의 안티 치트 부분이 약함을 어필(단일 싱글이 아닌 싱글+멀티, 멀티 게임에 집중)

2. 주제 소개

- 주제에 대한 소개가 들어가야할 것 같음

- 우리가 무엇을 할 것인가

3. 프로젝트 목적

- 우리가 이 프로젝트를 통해 무엇을 얻어낼 수 있는가

- 오픈소스로 안티 치트 라이브러리를 배포하겠다(누구 대상인지)

-혹은 안티 치트 개발 가이드라인을 제시하겠다?. (대상이 누구인지 무엇에 대한 가이드라인인지 명시 필요)

4. 방향성

- 어떤 방향으로 프로젝트를 진행할 것인가

- 어떤 종류의 Cheat를 막을 것인가? (메모리 변조?)

- 어떻게 막을 것인가 (방법 제시)

5. 기존의 안티치트와의 차이점,

- 우리는 오픈소스로 기본적인 안티치트가 적용되지 않은 인디게임들을 대상으로 제공하겠다

-> 기존에 오픈소스 안티치트도 있을텐데 이와 차별점이 무엇인가

-> 회의해야할 부분

6. WBS

- 구체화 필요

7. 예상 산출물

-> 오픈소스 안티 치트 솔루션

-> 혹은 개발 가이드라인

\*현재 예상 산출물 및 기대효과에 적혀 있는 부분은 개발 방법론에 관한 것

8. 기대효과

최종적으로 이 프로젝트를 통해 얻고자 하는 것

* 인디 게임 및 소규모 게임들에게 메모리 변조핵에 대한 오픈소스 안티 치트 제공

\*팀 이름 그대로 갈지