발표 순서

1. 프로젝트 목적(슬라이드 1장)  
   공개된 게임 치팅 방지 및 상용 고급 치팅 기법 방지 기술 개발 및 라이브러리화
2. 왜 이러한 프로젝트가 필요한가? (동기)  
   국내 게임 시장은 계속적으로 성장해 나아가고 있다 +   
   잘나가던 게임이 치팅 기법을 막지 못해 사용자가 떠나가고 있다는 기사들을 통해 팩트를 전달  
   🡪 따라서 치팅 방지 솔루션을 막는 것이 가장 중요하다라 주장
3. 해당 프로젝트를 진행할 방법 (어떻게 연구할 것인가?)  
   1. BoB MMORPG게임 분석  
   2. 치트 엔진 분석  
   3. BoB 게임 패치 or 안티 치트엔진 개발  
   4. 개발 가이드라인 or 안티 치트 솔루션  
   Advance  
   1. 라이센스가 만료되어 소스코드가 공개된 게임 수집 및 선정  
   2. 최신의 치팅 기법을 리버싱을 통해 분석  
   3. 해당 치팅 기법을 커스텀 하여 게임에 적용  
   4. 해당 치팅 기법을 막는 안티 치트 솔루선 개발  
   5. 해당 기술을 라이브러리화 및 공개

3-1 BoB 게임을 연구로 선정한 이유

가장 치팅에 취약한 게임일 수록 분석하고 적용할 수 있는 안티치트가 많고 라이센스 및 법적인 문제를 고려해서 BoB내의 게임에 치팅 및 안티치트 솔루션을 제공하는 것을 선정하였습니다.(?) 미정 🡪 QnA로 처리일 수 있음

1. 프로젝트 일정 및 역할  
   - WBS 보여주기  
   해당 WBS를 목표로 1차 2차 중간의 목표를 제시  
   - 각 산출물을 통한 기대효과 발표  
   - 각 팀원들의 소개 및 역할
2. QnA

어떤 가이드라인인지, 누구에게 대상으로 할지, 가이드라인 자문을 구해봐야할 것같음.

1. 연구목적 : 슬라이드 한장, 공개된 게임치팅 기법 방지 + 상용 고급 치팅 기법 방지 기술 개발및 라이브러리화

1. 연구목적 슬라이드에 산출물 소개 같은 슬라이드에  
2. 왜 이런 연구가 필요한가? Motiviation  
잘나가던 게임도 중국 치팅 못 막아서 유저가 떠나감  
기사 팩드 제공  
그래서 치팅 방지 솔류션을 막는게 중요하고 필요함  
3. 그래서 어떻게 연구할껀데?  
Approach + Methodology 소개  
4. 프로젝트 일정 및 역할  
Q&A  
짧은 발표이기 때문에 연구 목표와 산출물을 언제 명확하게 얘기하고 제일 먼저  
그리고 용어는 가급적 쉬운 용어, 약자같은 경우는 풀어서 꼭 표현해주구요  
자신없는 내용은 발표하지 마세요  
자신감 있게 확실하게 확신을 가지고 발표할 수 있는 것으로만 채우는게 좋을 것 같아요  
5명이 확신있는 표정으로 당당하게 발표하면 일단 얘드른 뭔가 준비를 많이 했군 이런 느낌이 전달되면 되는 거라...  
발표자료 완료되는데로 주멘토님께 보내드리고 금일 멘토링 시간에 조언 부탁드린다고 말씀드리면 될 것 같아요... 제생각인데 수년간 프로젝트 발표 보신 전상현 멘토님이 더 좋은 조언을 주시지 않을까? 싶어요