발표 진행순서

1. 프로젝트의 목적  
   과거의 게임은 질병과 같은 부정적인 시선이 주었다면 현재는 현대인의 놀이, 새로운 문화, 메시지 전달 창구 등 문화(각각 사진), 콘텐츠(각각 사진), 스포츠로써(e sport게임사진 띄우기) 보시다 싶이 2014년 이후로부터 꾸준하게 성장하고 있습니다.  
   하지만 이러한 게임 산업에 가장 큰 발목을 잡는 요인은 Cheating 즉 핵입니다.  
   (핵으로 인한 피해 사진 띄우기)  
   (???) 🡸 중간에 들어갈 말이 필요함.  
   대형의 게임 개발사의 경우는 자체적인 팀이 운영이 가능하지만 소규모, 중소의 게임사 같은 경우 안티치트 솔루션을 탑제할 여력이 많이 부족합니다.  
   따라서 이러한 점에 착안해 저희들은 주제를 시작하게 되었습니다. (마무리가 맞을까?)
2. 프로젝트의 방향성  
   저희 프로
3. 프로젝트 WBS  
   그림을 보여주고 설명하기
4. 향후 계획  
   1차 목표는 저희가 생각한 향후 계획은 앞에서 말씀드렸다 싶이 BoB MMORPG게임을 통해 Cheat, Anti Cheat Engine에 대해 분석해 분석 보고서 및 before, after모습을 보여드리고  
   2차 목표는 1차 목표를 바탕으로 새로운 FPS 게임 또는 다른 타입의 게임에서 유행하는 Advance한 Cheat Engine을 리버싱을 통해 분석해 해당 치팅을 막는 Anti Cheating 라이브러리를 제공하고 자 합니다.  
   따라서 해당 라이브러리를 오픈소스로 공개하고 지속적으로 Cheating 프로그램에 대해 분석하고 Anti Cheat 라이브러리를 제공하므로써 국내 게임사이 핵으로 인해 받는 피해를 절감해줄 수 있다 생각됩니다.