<서식 1>

종 합 설 계 계 획 서

* 창의작품 □ 전공 융합형 □ Capstone Design형 □ 기업연계형 □ 창업연계형

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 연구자 (공동연구계획은 연명으로 기입) | 학 과 및 전공 | | 학 번 | | | | 학 년 | | 성 명 | | | |
| 게임공학전공 | | 2017182044 | | | | 3 | | 최은우 | | | |
| 게임공학전공 | | 2016182022 | | | | 3 | | 신동원 | | | |
| 게임공학전공 | | 2016182041 | | | | 4 | | 조영환 | | | |
|  | |  | | | |  | |  | | | |
| 연구과제명 (국문 20자, 영문 40자 이내 작성) | (국문)길드 배틀 체스 | | | | | | | | | | | |
| (영문)Guild Battle Chess | | | | | | | | | | | |
| 연구목적(목표) | 게임공학과에서 배운 지식을 토대로 Direct X 12로 자신만의 전략과 상대방을 견제할 수 있는 오토 배틀러 장르의 게임 제작 | | | | | | | | | | | |
| 연구과제수행 과정 및 방법 | C++ 비동기 서버 제작  Direct X 12, Visual Studio 2019,3Ds Max, Z Brush, Photo Shop | | | | | | | | | | | |
| 추진일정 | 항 목 | 1월 | | 2월 | 3월 | 4월 | | 5월 | | 6월 | 7월 | 8월 |
| 클라,서버프레임워크 제작 |  | | |  |  | |  | |  |  |  |
| 리소스 제작 |  | | | |  | |  | |  |  |  |
| NPC 개발 |  | | | |  | |  | |  |  |  |
| 애니메이션 렌더링 |  | |  | | | |  | |  |  |  |
| 서버 동기화 |  | |  |  | | | | |  |  |  |
| 테스트 및 버그 수정 |  | |  |  |  | |  | |  | | |
| 기타사항 |  | | | | | | | | | | | |

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

2021년 12 월 13 일 제출자(공동연구대표) 최 은 우 (인) (인)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 심사결과 | | | | | |
| 지도교수의견 |  | | | | |
| 승인 및 확인 | 연구지도교수 | (인) | 학부장 | 임 창 주 | (인) |