

# 프로젝트 최종 발표 가이드

## 2D 게임 프로그래밍

이대현 교수

# 최종 발표 가이드라인

---

## ■ DAY 1: 2분 동영상 발표

- PPT 발표와, 지인 플레이 및 인터뷰 영상으로 구성.
- 프로젝트 홈페이지에 유튜브 링크 게시
- **중요: 발표 전날 오후 11시 59분까지 유튜브 영상을 업로드한 경우한 인정, 나머지는 전부 0점**

## ■ DAY 2: 실제 게임 플레이

- 인스톨러를 이용하여, 본인의 게임을 발표 PC에 실제로 설치하고, 직접 플레이.
- 직접 설치해보고 실행해서 테스트할 예정이므로, 설치되고 실행되지 않으면 0점.
- 발표 시간 전에, 발표 PC에 인스톨러를 복사해 놓음.(게임이 아니고, 인스톨러를 복사하는 것임)
- Setup 파일의 이름 : Game\_학번\_Setup.exe

# 동영상 가이드라인

---

## ■ 동영상 구성 ( 2분 )

- PPT 발표
- 지인들의 플레이 영상 촬영 및 지인들의 플레이 소감 인터뷰
- **반드시 2분 준수**

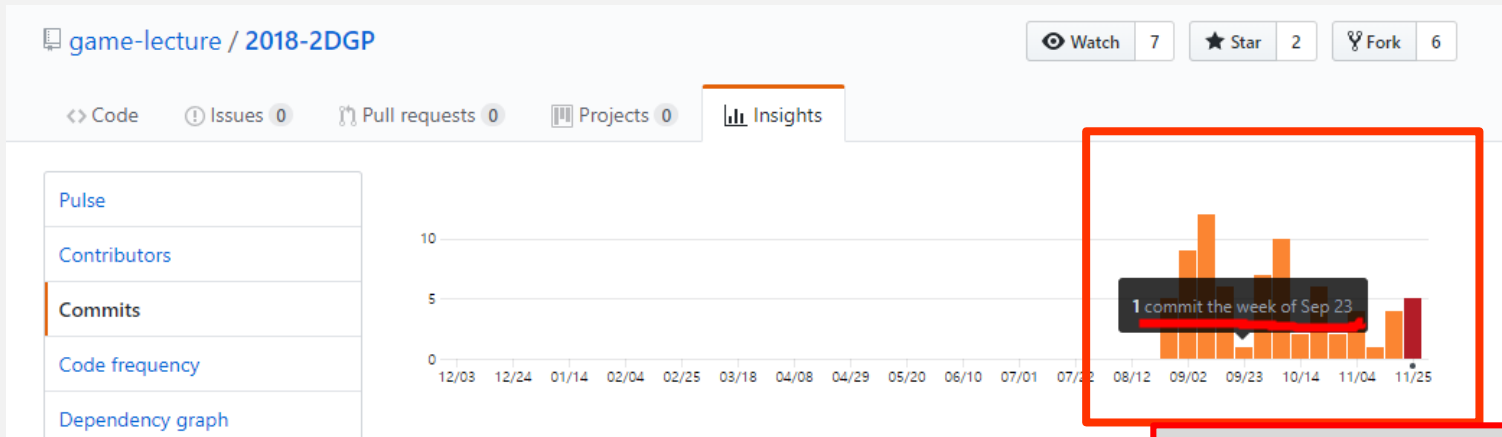
## ■ 발표자료 PPT 구성 - 4 페이지

- 1페이지: 게임 소개 - 게임에 대한 개략적인 소개
- 2페이지: 개발진척도 - 예시 자료 참조. 객관적이고 솔직하게 작성.
- 3페이지: 깃 커밋 통계 - 주별 커밋 횟수
- 4페이지: 잘된 점 및 아쉬운 점 정리

## ■ 지인의 플레이 및 인터뷰 영상

- 지인의 플레이를 어깨 너머에서 촬영하여, 실제로 지인이 플레이하고 있음을 보여야 함.
- 게임 플레이 화면이 잘 보여야 하고, 사운드 역시 잘 나와야 함. 반드시 직접 재생해서 들어보고 확인 필요
- 인터뷰는, 게임에 대한 소감을 질의응답 형식으로 구성, 내용은 자유
- **지인의 게임에 대한 A,B,C,D 평가 필수 포함**(A: 매우 뛰어남, B: 뛰어남, C: 보통, D: 다소 아쉬움)

# 깃 커밋 통계 - 주별 커밋 횟수



이 그래프에서 주별 커밋 횟수를 확인하여, 아래 표에 기재함.

주	커밋 횟수
Week of Sep 23	1
Week of Sep 30	7
Week of Oct 7	10
Week of Oct 14	2
Week of Oct 21	6
Week of Oct 28	2
Week of Nov 4	4
Week of Nov 11	11
Week of Nov 18	18
Week of Nov 25	25

# 개발 진척도(예시)

내용	1차 발표 목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
맵	하늘, 바다, 땅굴 3종 구현	땅 1종	30%
캐릭터 컨트롤러	좌우이동 및 부드러운 회전 구현	좌우이동만 구현	50%
게임 코어 기능	공과 배트간의 충돌 구현 설정된 타자의 키에 따른 스크라이크 존의 변화 일정 미션 달성시 다른 캐릭터 선택 가능	공과 배트 충돌	30%
모델링	남,여 캐릭터 2종	남녀 2종	100%
게임 난이도	난이도 : 코너웍 제구력 상승 구질의 증가 투구폼의 변화	구현못함	0%
사운드	맵별로 3종씩 구현	1종	30%
애니메이션	15종(달리기, 걷기, ...)	10종	67%