

# 2차 프로젝트 발표 가이드

2D 게임 프로그래밍

이대현 교수



한국공학대학교  
TECH UNIVERSITY OF KOREA

## 2차 발표 가이드라인

---

- 1분30초 발표 동영상 제작
  - 프로젝트 진행 상황 발표 + 프로그램 데모 실행
- 글자가 뚜렷하게 잘 보여야 하고, 음성도 똑똑히 잘 나와야 함
  - 반드시 직접 재생해서 들어보고 확인 필요

# 준비 및 제출물

---

## ■ 발표자료 PPT

- PDF로 변환해서, e-class 에 첨부 제출

## ■ 동영상

- 유튜브 업로드후, 링크를 e-class에 제출.

## ■ Github

- 본인의 프로젝트의 저장소 링크를 e-class 에 제출.
- 자신의 게임 프로젝트의 커밋 통계 그래프를 PPT 안에 제시
  - 프로젝트 시작 후, 발표 시점까지 기간
- 중요: 소스코드가 반드시 저장소에 올려져 있어야 함.

# PPT 구성

---

## ■ 목차 구성

### ■ 개발 계획 대비 현재 진행 상황 - 1 페이지

- 1차 계획한 상세 개발 일정 대비, 현재까지의 진행 상황을 상세히 설명
- 반드시 1차 계획한 것을 기준으로 제시해야 함. - 1차 계획 대비 변경되었으면, 변경 내용을 제시해야 함.

### ■ Github commits 통계 페이지 스크린샷 - 1페이지

- 첨부 슬라이드 참조.
- 주의 사항: 프로젝트 자체의 commit 통계만을 작성해야 함. 실습 과제 수행 또는 다른 프로젝트의 commit 통계가 포함되면 안됨.

# 프로젝트 개발 진행 상황 - 평균 90%

주차			진행률
1주	계획		
	결과		100%
2주	계획		
	결과		90%
3주	계획		
	결과		90%
4주	계획		
	결과		80%
5주	계획		
6주	계획		
7주	계획		
8주	계획		
8주	계획		
10	계획		

주의 사항:  
주차별 진행률 및 평균 진행률을  
반드시 표시해야 함.

# 프로젝트 계획 수정 내용

---

주의 사항:  
당초 계획 대비 수정 사항 있을 경우는 반드시 포함해서 제출

# Github 커밋 통계

주의사항: 반드시 프로젝트에 직접 연관된 통계만 표시되어야 함. 다른 프로젝트 및 실습 과제 수행과는 별개임.

