

네트워크 게임 프로그래밍 Term Project

개요

네트워크 기능이 포함된 게임 또는 기타 애플리케이션을 소켓 프로그래밍을 이용하여 구현한다. 3인 팀을 구성하여 작업하며, 특히 게임공학부 교과목에서 작업한 게임에 네트워크 기능을 추가하는 방법으로 진행한다. 팀 프로젝트로 진행되는 만큼 GitHub를 이용해 역할 분담 및 이력을 관리한다.

추진계획서

03반 11월 2일 수업 전까지, 01/02반 11월 3일 수업 전까지 e-class에 제출
애플리케이션 기획 (무슨 교과목에서 누가 작업한 게임인지 명시할 것)

High-level 디자인

Low-level 디자인

팀원 별 역할분담 (구성원 모두가 네트워크 기능 구현에 참여해야 함)

개발환경

개발일정 (일별/개인별 계획 수립, 달력 형태로 작성)

*추진계획서는 개발과정에서 발생하는 내용을 지속적으로 반영, 업데이트하여 최종 검수 후 Project Progress Report로 Source Code 및 Resource와 함께 e-class로 제출함

평가항목 (프로젝트 최종 검수 일정: 15주차 12월 8일주 대면 실습 수업)

기획서에 기술한 기능 구현

팀원 간 역할분담

작성한 코드에 대한 이해도

일정 대비 진척도

프로그램 난이도

추진계획서 및 Project Progress Report

*기능구현, 역할분담, 일정 대비 진척도는 중간평가를 통해 파악할 예정임.