<서식 1>

종합설계계획서

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 연구자  (공동연구계획은 연명으로 기입) | 학 과 및 전공 | | 학 번 | | | | 학 년 | | 성 명 | | | |
| 게임공학전공 | | 2018182009 | | | | 3 | | 김승환 | | | |
| 게임공학전공 | | 2018180046 | | | | 3 | | 허재성 | | | |
| 게임공학전공 | | 2018180033 | | | | 3 | | 이세철 | | | |
|  | |  | | | |  | |  | | | |
| 연구과제명  (국문 20자, 영문 40자 이내 작성) | (국문) 리벤저 | | | | | | | | | | | |
| (영문) Revenger | | | | | | | | | | | |
| 연구목적(목표) | 학과에서 배운 지식을 바탕으로 DirectX 기반 TPS/FPS 장르의 헬기 게임 서비스 | | | | | | | | | | | |
| 연구과제수행  과정 및 방법 | C++ IOCP 서버, Unity, Visual Studio 2022, LUA Script, 3DS MAX,  FMOD 2.02, DirectX 12 | | | | | | | | | | | |
| 추진일정 | 항 목 | 1월 | | 2월 | 3월 | 4월 | | 5월 | | 6월 | 7월 | 8월 |
| 서버 로직 및 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 서버-클라 UI 연결 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 클라이언트 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 인게임 컨텐츠 제작 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 테스트 및 버그 수정 |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 기타사항 |  | | | | | | | | | | | |

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

2022 년 12 월 5 일

제출자(공동연구대표) 김승환 (인)

|  |  |
| --- | --- |
| 심사결과 | |
| 지도교수의견 |  |
| 승인 및 확인 | 연구지도교수 (인) 학과장 김 경 철 (인) |

※ 지도교수 서명만 받아서 제출, 1page로 맞춤.