

전공 관련 지식을 이용하여 전문적인 컴공 지식이 반영될 수 있으면 좋겠습니다.

=> 기술적 어려움의 해결이나 신기술의 사용 등을 목표로 설정하지 않았기 때문에 이를 반영하기 힘들다고 생각합니다.

많은 이용자들이 즐겁게 게임을 할 수 있는 방향으로 발전시키면 좋겠습니다.

=> 조원들과 상의하여 실현할 수 있도록 노력하겠습니다.

완성도 평가 기준을 구체화하고 실제로 평가를 수행한 내역을 최종보고서에 포함하면 좋겠습니다.

=> 타 게임과의 차별성에 대한 테스트를 진행하려고 합니다. 하지만 현재 아직 차별성을 주려는 요소인 크래프팅 및 자동화 기능이 구현되지 않아서 최종 발표 때 반영할 수 있도록 노력하겠습니다.

스마트폰 게임이 PC보다 더 활용가치가 높다고 생각되는데 팀원들의 개발시간 여유가 있다면 안드로이드 또는 iOS에서 작동하는 스마트폰 게임으로 발전시킬 수 있다면 좋겠습니다.

=> 유니티 엔진이 다중 플랫폼을 지원하기 때문에 비교적 크게 어렵지는 않습니다. 하지만 완벽히 호환되는 건 아니라서 그에 따른 디버깅에 손이 많이 갈 수 있습니다. 또한 모바일 환경에 맞게 GUI를 바꾸고 조작 방식을 바꾸는 등 기획적인 부분에서 더 많은 시간을 요구하기 때문에 현재는 PC 환경에서 좀 더 나은 게임을 만드는 데 집중하려고 합니다.

향후 계획을 좀더 보완하여 가치있는 내용으로 보완하면 좋겠습니다.

향후 진행할 내용들을 좀 더 수정 보완했으면 좋겠습니다.

향후 계획을 좀더 보완하여 가치있는 내용으로 보완하면 좋겠습니다.

=> 기획 구체화 및 교수님들께서 주신 피드백을 반영하는 방향으로 앞으로 진행할 내용들을 수정하도록 하겠습니다.

이 게임과 유사한 기존의 유사한 게임들 중에서 대표적인 것을 분석하여 미흡한 점이 무엇인지 파악하고, 이 게임에서는 그보다 어떤 점이 나은지 차별화시키면 좋겠습니다.

기존의 게임들과의 명확한 차별성이 반영되면 좋을 것 같습니다.

=>여태까지 발표에 언급한 것과 같이 자동화 시설의 제작을 통한 농사 자동화를 저희 게임의 특징으로 하고자 합니다. 최종 결과물에서는 해당 부분까지 구현할 수 있도록 노력하겠습니다. 또한 이를 증명할 방법에 대해서도 충분히 논의하도록 하겠습니다.

=> 또한 유사한 게임들의 미흡한 점을 분석하고 그에 비해 저희 프로젝트의 나은 점에 대한 설명은 중간 보고서(1.2 프로젝트 기대 효과 항목)에 추가하도록 하겠습니다.