

# 네트워크 게임 프로그래밍 Term Project

## 개요

네트워크 기능이 포함된 게임 또는 기타 애플리케이션을 소켓 프로그래밍을 이용하여 구현한다. 3인 팀을 구성하여 작업하며, 게임공학과 교과목에서 완성한 게임에 네트워크 기능을 추가하는 방법으로 진행한다(엔진을 활용한 게임은 제외). 팀 프로젝트로 진행되는 만큼 GitHub 등의 버전관리시스템을 이용해 역할 분담 및 이력을 관리한다.

## 추진계획서 (중간고사 대체, 10월 27일 제출)

팀장이 e-class에 제출 (워드 프로세서로 작업하고 PDF로 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

## 프로젝트 최종 검수 평가항목 (기말고사 대체, 12월 11일/12일 검수)

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.