**졸업작품 심사신청서 (서버)**

학번: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 지도교수 : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (서 명)

이름: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 신청일: : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

* 현재까지 이수학점 (현재 학기 이수 예정 학점 포함) : \_\_\_\_\_\_\_\_ 학점
* 졸업 예정 년도 : 20 년 학기
* 기존 졸업 작품 심사 여부: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

서버 부분 구현 내역서

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **구분** | **항목** | **배점** | **본인**  **평가 점수** | **심사 점수** |
| 필수조건 | 클라이언트와 연동 | 10 | 10 |  |
| 2개 이상의 패킷 종류 처리 | 5 | 5 |  |
| 동시에 2개의 클라이언트 접속 가능 | 10 | 10 |  |
| 로그인 처리 | 5 | 5 |  |
| 접속 요청 처리, 비 동기식 처리 | 10 | 10 |  |
| 선택조건:  기술 부분 | 2D 클라이언트 | 5 | 4 |  |
| IOCP 모델 | 10 | 8 |  |
| 수행과정 Log파일 | 5 | 5 |  |
| 게임진행을 위한 로비, 방 구현 | 5 | 4 |  |
| 게임서버와 MySQL 연동 | 10 | 9 |  |
| 송, 수신 패킷 통계처리 | 5 | 4 |  |
| 쓰레드 핸들, ID값 확인 및 처리 | 5 | 4 |  |
| CPU, Memory 현황 실시간 출력 | 5 | 4 |  |
| 클라이언트 비동기 콜백함수로 구현 | 5 | 3 |  |
| 예외 발생시 dump생성 및 해당 지점 콜스택 메모리주소 로그남김 | 5 | 3 |  |
| 패킷 XOR 암호화 | 5 | 4 |  |
| 메모리 누수 콘솔 디버깅 확인 | 5 | 2 |  |
| 가산점 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 본인심사 총점/심사 총점 |  | 110 | 94 |  |
| 심사 결과 |  | | | |

\*80점 이상 시 통과