

종합설계계획서

☒ 창의작품
 ☐ 전공 융합형
 ☐ Capstone Design형
 ☐ 기업연계형
 ☐ 창업연계형

연구자 (공동연구계획은 연명으로 기입)	학 과 및 전공	학 번		학 년		성 명			
	게임공학전공	2016180006		3		김동석			
	게임공학전공	2016180012		3		김영준			
연구과제명 (국문 20자, 영문 40자 이내 작성)	(국문) 토이그라운드								
	(영문) Toy Ground								
연구목적(목표)	client: 상황에 맞는 디자인 패턴을 적용하여 게임 프레임워크 제작 미리 제작된 3D모델의 구조 파악 후 애니메이션 적용 server: RDS을 통한 DB관리, 다양한 디자인 패턴을 사용한 패킷 처리								
연구과제수행 과정 및 방법	DirectX12, IOCP server을 적용하여 TPS 대전 게임을 제작 DirectX12, VisualStudio 2019를 사용하여 제작, Git으로 관리 Unity 3D을 통한 모델 데이터 추출								
추진일정	항 목	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
	클라이언트 프레임워크								
	캐릭터 로드 애니메이션								
	맵&오브젝트 배치								
	충돌 검사								
	그림자 & 조명								
	세부 게임제작								
	서버 프레임워크								
	서버 동기화								
	테스트 & 보완								
기타사항									

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

2020 년 12 월 7 일

제출자(공동연구대표) (인)

심사결과	
지도교수의견	
승인 및 확인	연구지도교수 (인) 학부장 이 형 구 (인)