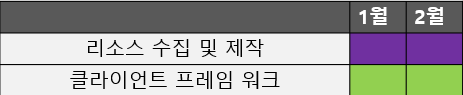
방학계획서

작성자 : 정극훈

방학기간 : 2022년 12월 26일 ~ 2023년 2월 28일

2월까지의 개발일정 : 리소스 수집 및 제작, 클라이언트 프레임 워크 개발



방학동안의 정기 일정

1. 매주 토요일 20시 졸작팀 정기회의(timetree를 사용해 회의 일정 정리 및 수정)
2. 매주 토요일 24시 이전까지 주간보고서 제출(교수님 메일 wulong@tukorea.ac.kr)

방학동안의 목표

1. 2학기때 배웠던 게임수학(3D게임프로그래밍) 이론 복습
2. 클라이언트 프레임워크 구조를 설계
3. 모던 C++디자인패턴 책을 통해 졸업작품에 활용할 디자인패턴 공부
4. 학습한 디자인패턴을 코딩테스트 연습문제를 통해 실전연습
5. 개발내용, 개발일정, 회의내용을 트렐로에 기록하여 효율적인 팀프로젝트 관리

목표 세부내용

1. 클라이언트 프레임워크를 만들면서 관련된 내용을 훑어보되 게임수학 학습이 목적이 아닌 만큼 타 목표에 비해 적은 시간을 사용할 예정입니다.
2. 클라이언트 프레임워크 개발일정은 4월까지지만 학기가 시작되면 학업을 위해 졸업작품에 투자하는 시간이 줄어들기 때문에 학기가 시작하는 3월 전까지 최대한 많은 부분을 구현할 예정입니다.
3. 교수님의 추천도서인 모던 C++디자인패턴 책을 보면서 방학동안에 기본적인 디자인패턴인 싱글톤패턴을 활용한 코드를 구현할 예정입니다.
4. Programmers school이라는 코딩테스트 연습사이트에 있는 문제들을 풀면서 디자인패턴 책에서 학습한 내용을 적용할 예정입니다.
5. 일단위, 주단위로 학습한 내용이나 구현한 내용을 트렐로에 기록하고 다음 주 일정을 설정하며 졸업작품 진척도를 점검할 것입니다.

주간 보고서 템플릿

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| X주 | 20xx. xx. xx~20xx. xx. xx | 작성자 | 정극훈 |
| 개인일정 | | 팀 일정 | |
| 이번 주 목표 |  |  | |
| 일  xx.xx |  |  | |
| 월  xx.xx |  |  | |
| 화  xx.xx |  |  | |
| 수  xx.xx |  |  | |
| 목  xx.xx |  |  | |
| 금  xx.xx |  |  | |
| 토  xx.xx |  |  | |
| 이번 주 문제점 및 해결방안 |  |  | |
| 다음 주 계획 |  |  | |
| 추가사항 |  | | |