|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Month | week | Work |
| 1 | 1 | 프레임워크 제작 : 따라쳐봐 |
| 2 | 프레임워크 제작 : 코드분석 |
| 3 | 프레임워크 제작 : 따라쳐봐 |
| 4 | 프레임워크 제작 : 코드분석 |
| 2 | 1 | MFC맵툴 |
| 2 | MFC맵툴 |
| 3 | 네트워크 및 서버연동 |
| 4 | 네트워크 및 서버연동 |
| 3 | 1 | 네트워크 및 서버연동 |
| 2 | 네트워크 및 서버연동 |
| 3 | 네트워크 및 서버연동 |
| 4 | 네트워크 및 서버연동 |
| 4 | 1 | 2D게임 : 포트리스 – 게임씬 |
| 2 | 2D게임 : 포트리스 – 물리 |
| 3 | 2D게임 : 포트리스 – 전체씬 |
| 4 | 2D게임 : 서버연동 |
| 5 | 1 | 2D게임 : 서버연동 |
| 2 | DX3D – 라이팅 |
| 3 | DX3D – 라이팅 |
| 4 | DX3D – 지형처리 |
| 6 | 1 | DX3D – 지형처리 |
| 2 | 3D - FBX메쉬 로더 |
| 3 | 3D – 애니메이션 |
| 4 | 3D – 인스턴싱 |
| 7 | 1 | 3D – 파티클 |
| 2 | 3D – 렌더링 |
| 3 | 3D – 렌더링 |
| 4 | 3D – 네비메쉬 |
| 8 | 1 | 3D게임 : 디펜스게임 |
| 2 | 3D게임 : 디펜스게임 |
| 3 | 3D게임 : 디펜스게임 |
| 4 | 3D게임 : 디펜스게임 |

참고http://nobilitycat.tistory.com/category/%ED%94%84%EB%A1%9C%EA%B7%B8%EB%9E%98%EB%B0%8D/directx?page=2

https://github.com/EpicGames/UnrealEngine

