

<서식 1>

중 합 설 계 계 획 서

■ 창의작품 □ 전공 융합형 □ Capstone Design 형 □ 기업연계형 □ 창업연계형

연구자 (공동연구계획은 연명으로 기입)	학 과 및 전공	학 번	학 년	성 명					
	게임공학전공	2014180044	3	허신영					
	게임공학전공	2015180016	3	박준오					
	게임공학전공	2015182030	3	이동희					
연구과제명 (국문 20 자, 영문 40 자 이내 작성)	(국문) 이터널스								
	(영문) The Eternals								
연구목적(목표)	DirectX 12 를 기반으로 수업시간에 이론으로만 배웠던 기술 및 기법들을 엔진 에서 지원하는 기능을 사용하지 않고 직접 구현하여 3D MMORPG 게임 제작.								
연구과제수행 과정 및 방법	Visual Studio 2017, 2019, 3DsMax, DirectX 12, MFC, Win32API HLSL 5.0 셰이더 자체 제작. C++ IOCP 서버제작.								
추진일정	항 목	1 월	2 월	3 월	4 월	5 월	6 월	7 월	8 월
	서버, 클라이언트 프레임워크								
	MFC 툴								
	게임 콘텐츠 작업								
	서버 동기화								
	테스트 및 버그 수정								
기타사항									

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

2020 년 12 월 10 일

제출자(공동연구대표) 허신영 (인)

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

※ 지도교수 서명만 받아서 제출, 1page 로 맞춤.