<서식 1>

종합설계 계획서

■ 창의작품 □ 전공 융합형 □ Capstone Design형 □ 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 20자, 영문 40자 이내 작성) | (국문) 이터널스 | | | | | | | | | | | |
| (영문) The Eternals | | | | | | | | | | | |
| 연구목적(목표) | DirectX 12를 기반으로 수업시간에 이론으로만 배웠던 기술 및 기법들을 직접 구현하여 3D MMORPG 게임 제작. | | | | | | | | | | | |
| 연구과제수행  과정 및 방법 | Visual Studio 2017, 2019, 3DsMax, DirectX 12, Win32API  HLSL 5.0 쉐이더 자체 제작.  C++ IOCP 서버제작. | | | | | | | | | | | |
| 추진일정 | 항 목 | 1월 | | 2월 | 3월 | 4월 | | 5월 | | 6월 | 7월 | 8월 |
| **서버, 클라이언트 프레임워크** |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| **툴 작업** |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| **게임 컨텐츠 작업** |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| **서버 동기화** |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| **테스트 및 버그 수정** |  | |  |  |  | |  | |  |  |  |
| 기타사항 |  | | | | | | | | | | | |

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

2020 년 12월 10일

제출자(공동연구대표) 허신영 (인)

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

※ 지도교수 서명만 받아서 제출, 1page로 맞춤.