

## □ 과제 제출 요령

1. Visual Studio 프로젝트를 Release 모드로 빌드한다.
2. Visual Studio 프로젝트 폴더에 Executable 폴더를 만들고 이 폴더에 Release 모드로 빌드한 실행 파일(\*.exe)을 복사한다. 이때 실행에 필요한 다른 파일(예: Shaders.hlsl)들이 있다면 Executable 폴더에 복사한다. 이 폴더에서 과제가 반드시 실행되어야 한다.  
과제를 실행하는 컴퓨터에 “Windows 10”, “Windows SDK”, “Visual Studio Community 2019”가 설치되어 있고 최신 Update가 되어 있다고 가정한다.
3. Visual Studio 프로젝트 폴더에서 Debug, Release, ipch 폴더 등을 모두 삭제한다.  
또한 SQL Server Compact Edition Database File(.sdf) 등 소스 코드와 프로젝트 파일 등을 제외한 파일들을 삭제한다.
4. Visual Studio 프로젝트 폴더를 압축한다.  
Visual Studio 버전은 가급적 “2019 Community”를 사용한다.
5. 압축 파일의 이름은 반드시 “성명-학번(3D게임1 과제xx).zip”이어야 한다.  
xx는 과제의 순서대로 01, 02, 03, ...이다.
6. 압축 파일과 과제 설명 문서를 e-Class 시스템의 과제에 제출한다.
7. 과제 설명 문서는 실행 결과(실행 화면)를 포함 시켜야 하고 본인이 작성한 코드에 대한 설명을 최대한 자세하게 구성한다. 소스 코드를 의미없이 복사하는 것은 가급적 피한다. 이 설명 문서를 기반으로 과제를 검사할 것이므로 설명 문서는 과제에 대한 목표, 가정, 실행 결과와 조작법, 자료구조, 알고리즘 등이 잘 포함되고 설명되어야 한다.
8. 과제 설명 문서의 출력본을 제출 기한내에 제출해야 한다.  
과사무실에 과제 제출함에 제출할 것
9. 과제 제출 기한내에 제출하지 못하면 일자별로 감점을 받는다.