**졸업작품 질문지**

2018182021 윤성주

2018184033 최경훈

**[기획 관련 질문]**

1. 연구과제는 어떻게 정해야 하나요?
2. 기획 요소는 얼마나 중요한가요? 종설기 수업에서 어느정도 기획을 해야하나요?

**[개발 관련 질문]**

1. 프레임워크는 3D 프로그래밍 수업시간에 다룬 것으로 하면 되나요? 아니면 따로 짜야하나요?
2. 리소스는 어떻게 구하셨나요? 혹시 만드셨다면 어떻게 만드셨나요?
3. 컨텐츠의 양, 렌더링의 퀄리티 두개 중 어떤 것이 더 중요한가요?
4. 서버 수업을 듣지 않고 네트워크 게임 프로그래밍만 듣고 서버 구축을 할 수 있나요?

**[발표 관련 질문]**

1. 기획발표에서 데모버전을 만들어가야 하나요? 만들어야 한다면 다렉으로 만들어야 하나요? 유니티로 만들어도 되나요?
2. 중간발표때는 전체의 몇 퍼센트를 만들어야 하나요?

**[기타 질문]**

1. 졸업 작품을 만드시면서 가장 어려웠던 것은 무엇인가요? (리소스 구하기, 물리 구현, 쉐이더 구현 등등….)