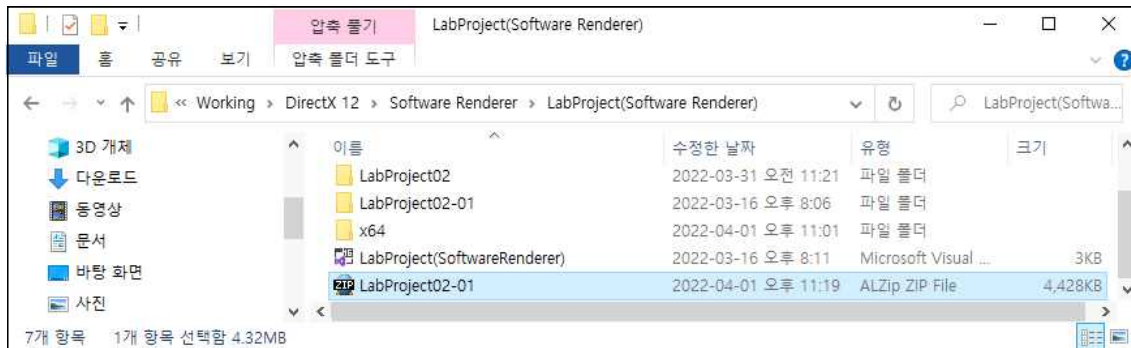


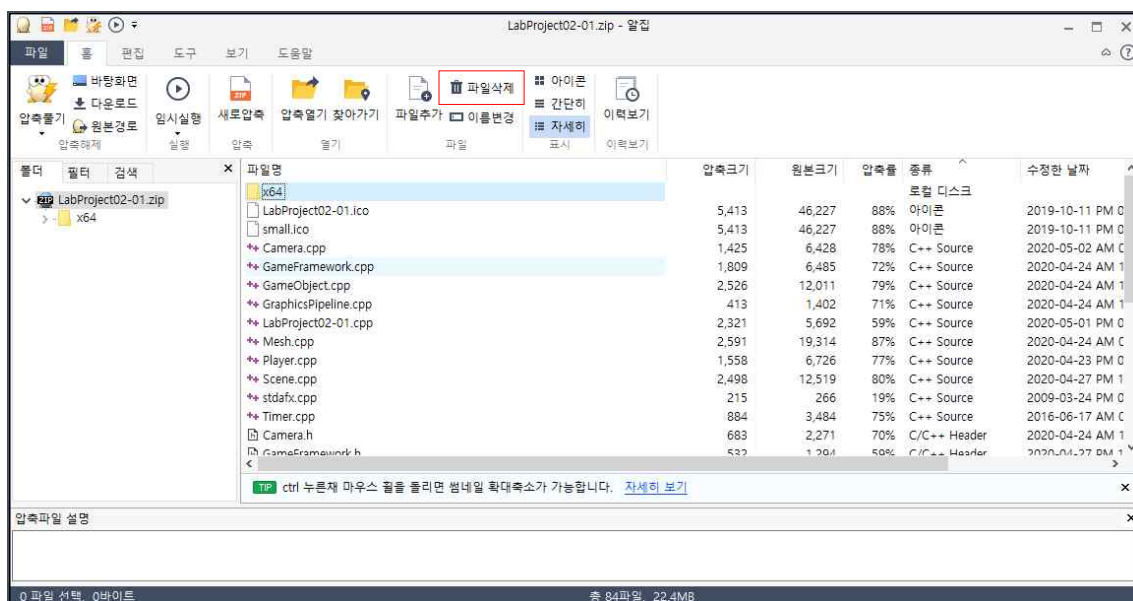
□ 과제 제출 요령

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 이상 버전“이 설치되어 있고 최신 Update가 되어 있다고 가정한다.
Visual Studio 버전은 가급적 최신 버전을 사용한다.
3. Visual Studio 프로젝트 폴더에서 Debug, Release, ipch 폴더, vs, x64 등의 폴더를 모두 삭제한다. 또한 SQL Server Compact Edition Database File(.sdf) 등 소스 코드와 프로젝트 파일, 실행에 필요한 데이터 파일 등을 제외한 파일들을 모두 삭제한다.
4. Visual Studio 프로젝트 폴더를 압축한다.
압축하기 전에 반드시 Executable 폴더에서 제대로 실행이 되는 가를 확인하라.
프로젝트 빌드에 필요하지 않은 파일들을 먼저 삭제하고 압축을 해도 되지만 프로젝트를 먼저 압축하고 압축 파일(zip)에서 불필요한 파일들을 삭제해도 된다(다음 페이지 그림을 참조).
5. 압축 파일의 이름은 반드시 “3D게임1 과제xx(성명-학번).zip“이어야 한다.
xx는 과제의 순서대로 01, 02, 03, ...이다.
6. 압축 파일과 과제 설명 문서를 e-Class 시스템의 과제에 제출한다.
제출하기 전에 다른 폴더에 압축을 풀어서 과제가 실행이 되는지 그리고 프로젝트가 제대로 열리고 빌드가 되는 가를 반드시 확인하라. 제출 파일에 문제가 있어서 실행이 되지 않거나 프로젝트가 제대로 빌드가 되지 않으면 불이익을 받게 됨을 명심하라.
7. 과제 설명 문서는 실행 결과(실행 화면)를 반드시 포함해야 하며 과제를 실행할 때 사용하는 조작법(키)에 대한 설명을 포함해야 한다. 본인이 작성한 코드에 대한 기술적인 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, 구현 내용, 추가적으로 구현한 내용 등이 잘 포함되고 충분히 설명되어야 한다.
8. 과제 설명 문서를 출력하여 제출 기한 내에 반드시 제출해야 한다.
과사무실의 과제 제출함에 제출할 것
9. 과제 지연 제출이 가능한 경우에 한하여 과제 제출 기한 내에 제출하지 못하면 일자별로 감점을 받는다.

“LabProject02-01” 프로젝트를 그대로 압축하면 압축파일의 크기가 4,428KB이다.



압축파일을 열어서 “x64” 폴더를 선택하고 “파일삭제”를 누른다.



“x64” 폴더를 삭제한 다음에는 “LabProject02-01” 압축파일의 크기가 42KB이다.

