개인별 준비현황

임철진

[클라이언트]

18년도 : 2D게임프로그래밍, 게임수학, 컴퓨터그래픽스 수강

=>그래픽스파이프라인 및 벡터, 게임 개발에 필요한 기본적인 이론 공부

=>간단한 2D, 3D 게임 제작 경험.

18년도 겨울 방학: C++독학, 쉐이더 및 그래픽스 파이프라인 공부(DX12)

=> c++에 대한 기초적인 문법 습득 및 활용

19년도 1학기 : STL, 자료구조, 3D GameProgramming1

=> C++능력이 향상하게 되는 계기를 마련

=> 정점쉐이더, 픽셀쉐이더를 이용한 그래픽스 파이프라인에 대한 경험

19년도 여름 방학: 1. 엔진 경험을 위한 유니티 게임 개발 경험(1인개발)

=> 간단한 1인 3D running game, 안드로이드 store "RunningFarm" 출시 경험

2. 언리얼 엔진 블루프린트 공부를 위한 간단한 게임개발

(TPS게임, Running게임, 간단한 졸업작품 프로토타입 제작)

=> 언리얼 엔진 입문. 빠른 프로토타입 제작을 위한 공부.

19년도 2학기: 1. C++프로그래밍 수강

=> 지금까지 해왔던 c++프로그래밍에 대한 정리 및 기본에 충실하기위함.

2. 게임소프트웨어공학 수강

=> git의 사용법과 활용, 동시다발적인 개발환경 구축을 위함.

3. 가상현실게임 수강

=> 언리얼엔진을 사용한 팀 프로젝트 진행을 위함.

4. 이득우의 언리얼 c++ 게임개발의 정석(책)을 보며 독학

=> 언리얼 c++ 게임 개발의 기초를 잡기 위함.

5. 언리얼엔진을 활용한 종합설계기획 프로토타입 개발

[서버]

18년도 2학기: 운영체제 수강

=>기본적인 서버,클라이언트 개념 수립, 컨텍스트 스위칭, 쓰레드, 스케줄링에 대해 알게 됌.

19년도 1학기: 1. 네트워크 기초 수강

=> TCP/IP 기본 원리 및 4계층에 대해 알게 됌. 네트워크 기초 지식 확립.

19년도 2학기: 1. 네트워크 게임프로그래밍 수강, 텀프로젝트 프레임워크 구현(2인, 3인 플레이)

=> TCP/IP 멀티쓰레드를 이용하여 클라이언트 연동

2. 데이터베이스 수강

=> MSsql 서버를 이용한 텀프로젝트를 진행하며 DBMS 활용법 및 DB개념 공부

3. 게임 서버프로그래밍 교과서(책) 소켓 입출력 모델 공부

=> 게임에서 사용할 WSAEventSelect모델, IOCP에 대한 이해를 위함.

19년도 겨울방학(예정): 클라이언트 개발과 동시에 소켓 입출력 모델에 대한 공부를 진행할 예정

(2월부터 서버프레임워크 개발 시작)

최지운

[클라이언트]

c++, 게임수학 수강

언리얼 튜토리얼을 따라하며 언리얼 기본 및 블루프린트 공부

이득우의 언리얼 c++ 책을 보며 c++을 이용한 개발 공부중

[서버]

운영체제, 네트워크 기초, 네트워크 게임 프로그래밍 수강

황규진

[그래픽]

CD Cop 게임 그래픽 파이프라인 프로젝트 참여

학과 내 substance painter 학습 동아리 참여 중

3D 모델링1 수강

3D 모델링2 수강

3D 애니메이션1 수강

[기획]

18년도 동계 기획 특훈 이수

19년도 하계 기획 특훈 이수

2019 GIGDC 대학부 기획 부문 참여

게임기획 수강

레벨 및 시스템 디자인 수강

기획 포트폴리오 작성 수강



