

최종 프로젝트 발표 가이드

2D 게임 프로그래밍

이대현 교수



3차 최종 발표 가이드라인

■ 1분 30초 동영상 발표

- PPT 발표와, 지인 플레이 및 인터뷰 영상으로 구성.
- 지인의 범위: 우리 학교 게임공학과 소속인 사람은 안됨(게임 공학부 교수님은 예외)
- 중요: 제시간 제출되지 않거나 엉뚱한 곳에 제출하는 경우 예외없이 무효.

■ 제출물

- 데드라인: 발표전날 밤 11시 59분
- E-class: github 링크, 동영상 유튜브 링크, 설치 파일 다운로드 링크
- 직접 실행해서 테스트할 예정이므로, 설치되고 실행되지 않으면 0점.
- Setup 파일의 이름: Game_학번_Setup.exe (이름 규칙 필히 준수 !)

동영상 가이드라인

■ 동영상 구성 (1분30초)

- PPT 발표
- 지인들의 플레이 영상 촬영 및 지인들의 플레이 소감 인터뷰
- 반드시 1분 30초 준수

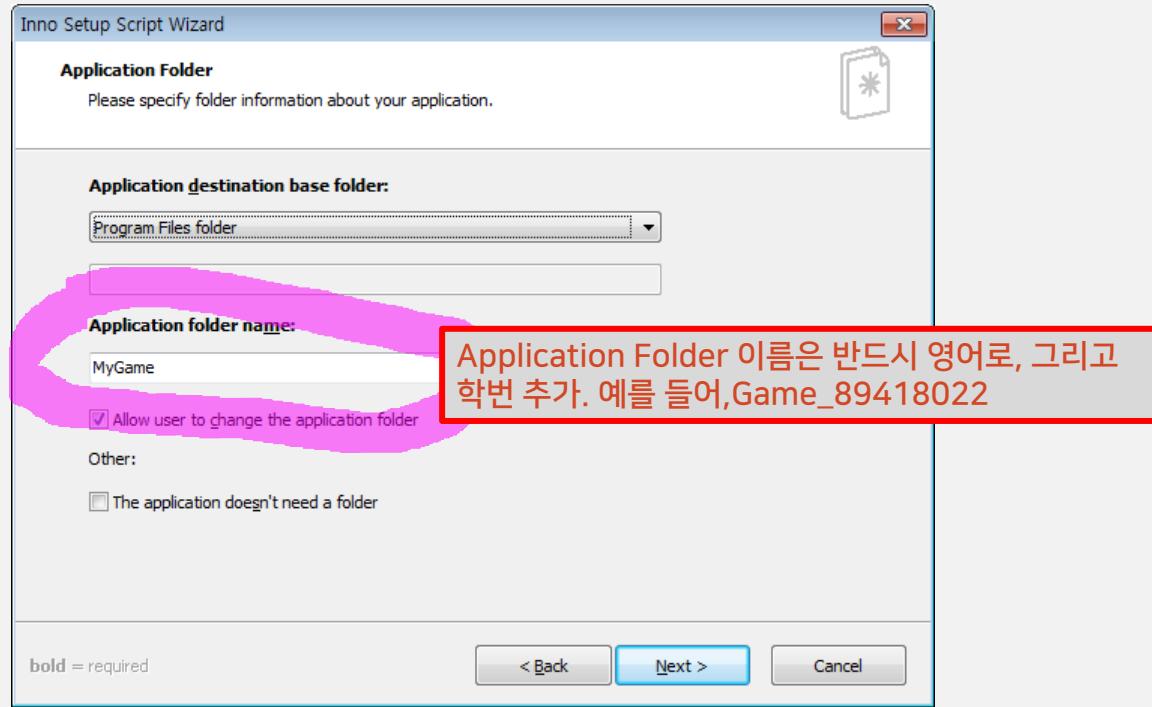
■ 발표자료 PPT 구성 - 2 페이지

- 1페이지: 개발진척도 - 예시 자료 참조. 객관적이고 솔직하게 작성.
- 2페이지: 깃 커밋 통계 – 주별 커밋 횟수

■ 지인의 플레이 및 인터뷰 영상

- 지인의 플레이를 어깨 너머에서 촬영하여, 실제로 지인이 플레이하고 있음을 보여야 함.
- 게임 플레이 화면이 잘 보여야 하고, 사운드 역시 잘 나와야 함. 반드시 직접 재생해서 들어보고 확인 필요
- 인터뷰는, 게임에 대한 소감을 질의응답 형식으로 구성, 내용은 자유
- 인터뷰 안에 지인의 게임에 대한 평가(0~10점)가 필수 포함되어야 함.

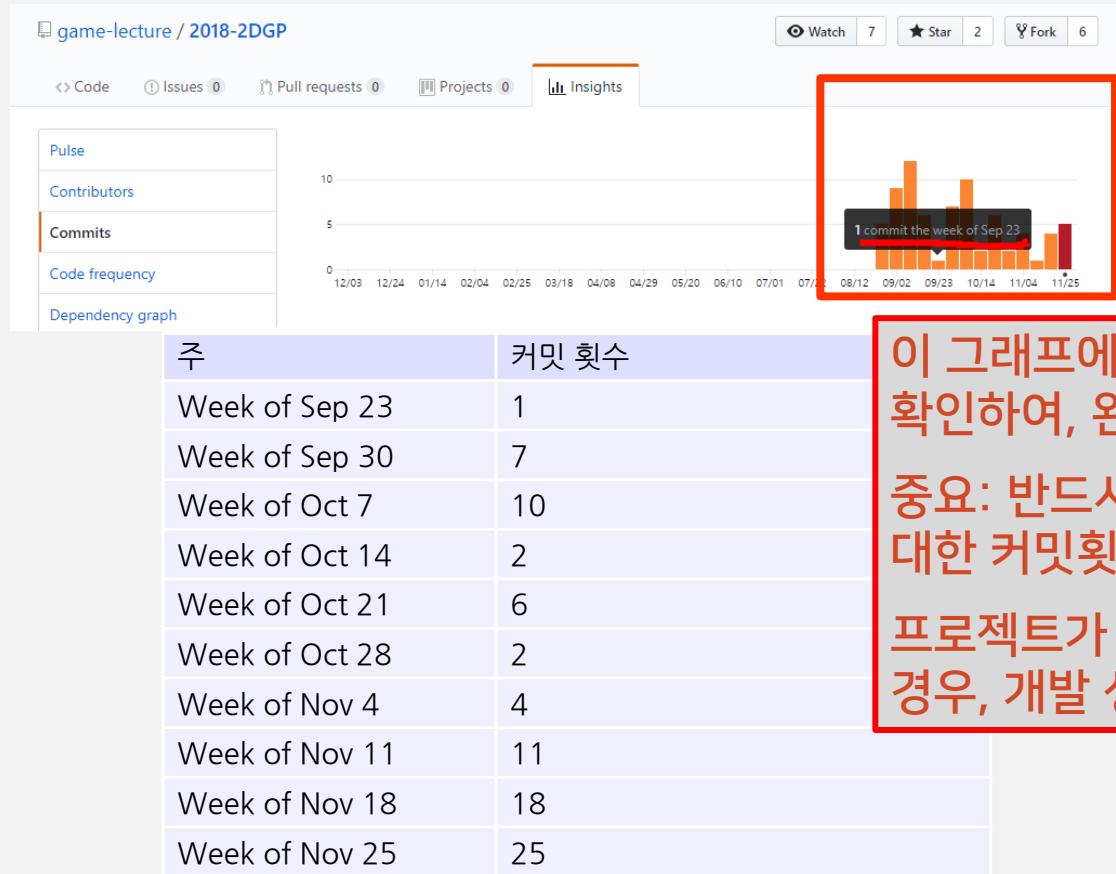
패키징 파일 Application Folder 이름



개발 진척도(예시)

내용	목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
맵	하늘, 바다, 땅굴 3종 구현	땅 1종	30%
캐릭터 컨트롤러	좌우이동 및 부드러운 회전 구현	좌우이동만 구현	50%
게임 코어 기능	공과 배트간의 충돌 구현 설정된 타자의 키에 따른 스크라이크 존의 변화 일정 미션 달성시 다른 캐릭터 선택 가능	공과 배트 충돌	30%
모델링	남,여 캐릭터 2종	남녀 2종	100%
게임 난이도	난이도 : 코너워 제구력 상승 구질의 증가 투구폼의 변화	구현못함	0%
사운드	맵별로 3종씩 구현	1종	30%
애니메이션	15종(달리기, 걷기, ...)	10종	67%

깃 커밋 통계 - 주별 커밋 횟수



이 그래프에서 주별 커밋 횟수를 확인하여, 왼쪽 표와 같이 기재함.

중요: 반드시 독립된 프로젝트에 대한 커밋횟수만 기재.

프로젝트가 독립되어 있지 않을 경우, 개발 성실성 점수 없음.