|  |
| --- |
| 제목홍길동\*\*한국대학교 정보보호학과 |

챕터 구성은 필요에 따라 일부 수정하여도 무관합니다.

1. 서론

[착안점, 방법론에 대한 요약 등]

1. 방법론

[접근방법, 탐지 알고리즘 상세 등]

2.1. Feature 추출 과정

2.2. 게임봇 탐지 과정 (패턴분석?)

2.3. 구현 환경

[편법 방지를 위해 각 항목에 대해 가능한 자세히 설명 바랍니다. **데이터 분석 결과, Feature 추출 결과, 구현한 소스코드 일부를 확인할 수 있는 캡처 사진 첨부**를 권장합니다.]

1. 탐지결과 및 평가

3.1. 데이터셋

3.2. 학습 과정 및 결과

[학습(train) 데이터셋을 활용한 **학습 진행과정 및 학습 결과**에 대해 자세히 설명 바랍니다. 관련 내용을 확인할 수 있는 **캡처 사진 첨부**를 권장합니다.]

1. 결론

 [참고문헌]

1. Kang, A. R., Jeong, S. H., Mohaisen, A., & Kim, H. K. (2016). Multimodal game bot detection using user behavioral characteristics. *SpringerPlus,* 5(1), 1-19.
2. [참고문헌이 있다면 추가해주세요.]