## 일정 계획

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **김재환** | **김선필** | **지성인** |
| 10/29 | 계획서 제작/검토/수정 | | |
| 10/30 |
| 10/31 |
| 11/1 |
| 11/2 |
| 11/3 |
| 11/4 |
| 11/5 |
| 11/6 | 클라이언트 프레임워크  (메인 게임 로직) 구현 | ~~UI 제작~~ | ~~키보드/마우스입력구현~~ |
| 11/7 |
| 11/8 | ~~게임승패판정~~  ~~Victory() 함수구현~~  클라이언트 Network 클래스 구현 및 Initialize() 구현 | ~~충돌 처리 구현~~  서버 프레임워크 구현 |
| 11/9 | 게임 테스트/코드 수정 및 보완 | | |
| 11/10 |
| 11/11 |
| 11/12 | ~~오브젝트 패킷 구현~~  이슈발생, 클라이언트  프레임워크 수정 | ~~공용패킷구현~~  Protocol.h 추가  공용패킷, Put Packet 추가 | ~~플레이어 패킷 구현~~  서버 프레임워크 구현 |
| 11/13 |  | 네트워크 클래스 구현 | 서버 프레임워크 수정 |
| 11/14 | 클라이언트 이슈 발생,코드 수정 및 보완 | 클라이언트-서버  프레임워크 작성 | ~~플레이어이동패킷구현~~  ~~플레이어공격패킷구현~~  클라이언트-서버 간  데이터 송수신 작성 |
| 11/15 |
| 11/16 |  | AsyncSelect 연구  WM\_SOCKET 추가 |
| 11/17 | ~~클라이언트 프레임워크 구현~~  클라이언트 로직, 패킷 / 코드 수정 및 보완 | ~~ClientEventThread()~~  ~~함수 구현~~  클라이언트-서버 패킷 송/수신 프레임워크 작성 | ~~서버 프레임워크 구현~~  서버 프레임워크 및 데이터 송수신 수정 및 보완 |
| 11/18 |
| 11/19 |
| 11/20 |  | | |
| 11/21 | ~~SendtoServer(),~~  ~~StartUpServer()~~  클라이언트 → 서버 송신 단계 구현 |  | ~~SendtoClient() 구현~~  ~~StartUpClient() 구현~~  서버 → 클라이언트 송신 단계 구현 |
| 11/22 |
| 11/23 | ~~Initialize() 구현~~ |
| 11/24 |  |  | sendKeyState구현 |
| 11/25 | RealTimeClient()구현 | Wait\*(), CreateEvent() | 코드 수정 및 보완 |
| 11/26 |  |
| 11/27 |  | | |
| 11/28 | 게임종료패킷구현 | SyncThread() 구현 |  |
| 11/29 | 게임테스트 | 오류 수정 및 보완 |
| 11/30 |
| 12/1 | 서버, 클라이언트 간 전송 확인 및 테스트 | | |
| 12/2 | 사운드 / 추가 리소스 수집 |  | 게임 테스트 |
| 12/3 |
| 12/4 | 오류 수정 및 보완 | 게임 테스트 | 오류 수정 및 보완 |
| 12/5 |
| 12/6 |  | 오류 수정 및 보완 |  |
| 12/7 |
| 12/8 | 동기화 작업 및 수정 | | |
| 12/9 |
| 12/10 | 최종 테스트 및 수정, 마무리 | | |
| 12/11 |
| 12/12 | 제출 | | |