■ 원정우 : 2번(Client)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 |
|  |  |  |  |  | 11/1 | 11/2 |
|  |  |  |  |  |  | 클라이언트 코드 정리 |
| 11/3 | 11/4 | 11/5 | 11/6 | 11/7 | 11/8 | 11/9 |
| 클라이언트 코드 정리 | 클라이언트 코드 정리 | Client Packet, 패킷관리 구현 | Client-Server  Send(), Recv() | Client-Server  Loop 구조 구현 | Client-Server  Loop 구조 구현 | 졸작회의 |
| 11/10 | 11/11 | 11/12 | 11/13 | 11/14 | 11/15 | 11/16 |
| ~~ConnectToServer 구현~~ GUIComponents  구현 | ~~ConnectToServer 구현~~  시험 | ~~ConnectToServer 구현~~  시험 | ~~SendReadyStatus구현~~  GUIComponents  구현 | ~~SendReadyStatus구현~~  GUIComponents  구현 | ~~Client~~  ~~움직임 변경 마우스 -> 키보드~~  로비recv(), Send() 구현 | 졸작회의 |
| 11/17 | 11/18 | 11/19 | 11/20 | 11/21 | 11/22 | 11/23 |
| ~~Client~~  ~~움직임 변경 마우스 -> 키보드~~  로비recv(), Send() 구현 | Client  움직임 변경 마우스 -> 키보드 | ~~Client~~  ~~타 플레이어 추가~~  Client  움직임 변경 마우스 -> 키보드 | ~~Client~~  ~~타 플레이어 추가~~  Client  움직임 변경 마우스 -> 키보드 | ~~로비recv(), Send() 구현~~  Client  타 플레이어 추가 | ~~로비recv(), Send() 구현~~ Client  타 플레이어 추가 | 졸작회의 |
| 11/24 | 11/25 | 11/26 | 11/27 | 11/28 | 11/29 | 11/30 |
| 인게임 recv(), Send() 구현 | 인게임 recv(), Send() 구현 | 인게임 recv(), Send() 구현 | ~~CreateGUIComponents  구현~~  오브젝트 이동, 충돌처리 | ~~CreateGUIComponents  구현~~  오브젝트 이동, 충돌처리 | ~~CreateGUIComponents  구현~~ 오브젝트 이동, 충돌처리 | 졸작회의 |
| 12/1 | 테스트 기간 | 테스트 기간 | 테스트 기간 | 테스트 기간 | 12/6 |  |
| 최종 검수 |  |  |  |  | 검사 |  |