2024 졸업작품 준비 계획서

게임공학과 2014182036 이한주

방학동안 개발 계획 (1월 9일 ~ 3월 4일)

* 게임서버 개발과 언리얼 클라이언트 연동
* 게임을 개발해 나감에 따라 필요하다고 판단되는 부분 공부

1주차

* 환경 설정 및 기본 프레임워크 구축

(개발 환경 설정, 기본 네트워크 코드(소켓 생성 등) 작성)

2주차

* IOCP 모델 기본 구현

(IOCP 초기화 및 생성)

* Worker Thread 구현

3주차

* 더미 클라이언트 에코 테스트
* 에러나 구현이 미흡한 부분 수정

4주차

* 프로토콜 디자인 및 구현

(메시지 유형, 데이터 포맷, 패킷 구조 등)

5주차

* 클라이언트 세션 관리 기능 구현

(클라이언트의 연결 및 상태를 추적하고 관리하는 기능)

6주차, 7주차

* 동기화 기능 구현

(캐릭터 움직임, 충돌처리 등)

8주차

* 서버 로그 시스템 구현

9주차

* 스트레스 테스트 및 최적화

(다수의 클라이언트 동시 접속 및 요청 처리 테스트)