

네트워크 게임 프로그래밍

추진계획서

1. 개요

- 기존 게임: 방과 후 축구한판 (컴퓨터 그래픽스 / 임성훈)
- 서버 환경: Windows Server
- 통신 방식: TCP/IP, UDP
- 개발 환경: Visual Studio, C++, OpenGL

2. 애플리케이션 기획

방과 후 축구 한 판은 1 대 1 PVP 방식의 축구게임으로서 각 플레이어는 물리 법칙이 존재하는 축구장에서 축구공을 찰 수 있으며, 드리블, 슈팅이 가능하다. (골키퍼는 AI)

게임 시작 전 회원가입 그리고 로그인을 해야 한다. (ID/PASSWORD)



- 맵(World) 개요:

상호작용하는 오브젝트는 총 5 가지 정도로

플레이어, 축구공, 축구장(큰 배경공간), 골대, 골키퍼가 있다.

xz 평면을 잔디로 채워 **축구장** 공간을 만들고 플레이어, 공, 골대, 골키퍼를 배치하였다.

모든 오브젝트는 축구장 안에서 상호작용한다. 그리고 다른 오브젝트와 충돌한다.

카메라의 경우 플레이어와 골대를 바라보는 방향으로 화면에 담는다.

축구공은 움직일 때 회전한다.

큰 박스 형태의 경계선을 만들고 경계선에 닿으면 공이 틱기도록 하여 공이 너무 먼 곳으로 날아가지 않게 한다.

물리 법칙이 존재하기에 중력이 적용한다.

골대는 축구공과 플레이어와 충돌하며, 축구공의 경우 골대 안으로 들어오게 되면 골대 안에서 공이 멈춘다. 그리고 함성 사운드가 재생된다.

골키퍼는 축구공과 충돌하며, 축구공의 위치에 따라 움직이면서 골대를 방어한다.

플레이어는 드리블, 슈팅으로 축구공과 상호작용하고, 여러가지 기능을 통해 다양한 상호작용이 가능하다. **드리블의 경우 공과 가까워지면 자동으로 드리블이 가능하다.**

골을 넣은 플레이어에게 점수가 1 점이 기록된다. 게임을 시작하고 5 분이 지나면 게임은 종료되고, **승패판정 후 경기결과**가 나온다. 이후 로그인 정보를 통해 경기 전적이 기록되어, 다음 게임에서 **경기 전적**이 보이게끔 설정한다.

게임 도중 **채팅 기능**을 사용할 수 있다.

- 플레이어(Player) 개요:

조작키는 다음과 같다.

방향키: 플레이어의 기본적인 움직임이 가능하다. 공에 가까이 가면 드리블 상태가 되어 공을 드리블할 수 있다.

방향키: 이동

E: 달리기

D: 슛

좌우 방향키와 슈팅을 조합하면 골대의 왼쪽 부분, 오른쪽 부분으로 찬다.

Z 와 조합하면 기본 슛이 아닌 감아차기가 나간다. (z, y 뿐 아니라 x 도 바뀐다.)

C 와 조합하면 조금 더 낮고 강력한 슈팅을 발사한다.

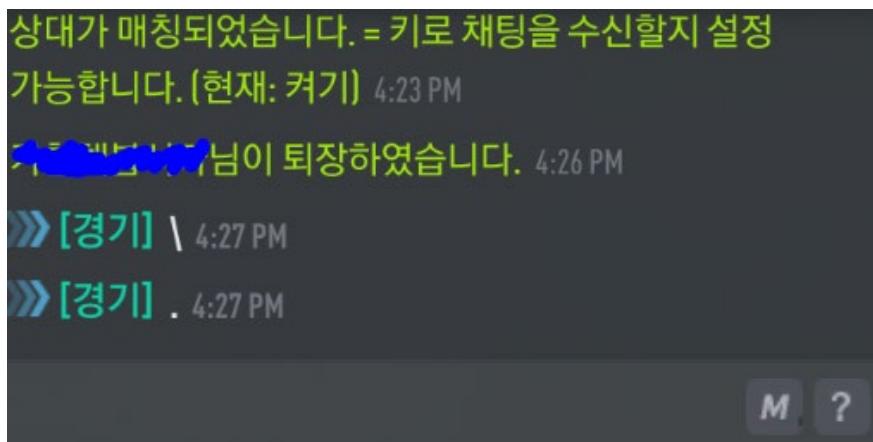
SPACE: 태클

플레이어와 다른 플레이어의 위치, 공 소유 등을 계산 후 조건에 따라 공을 뺏을 수 있도록 한다.

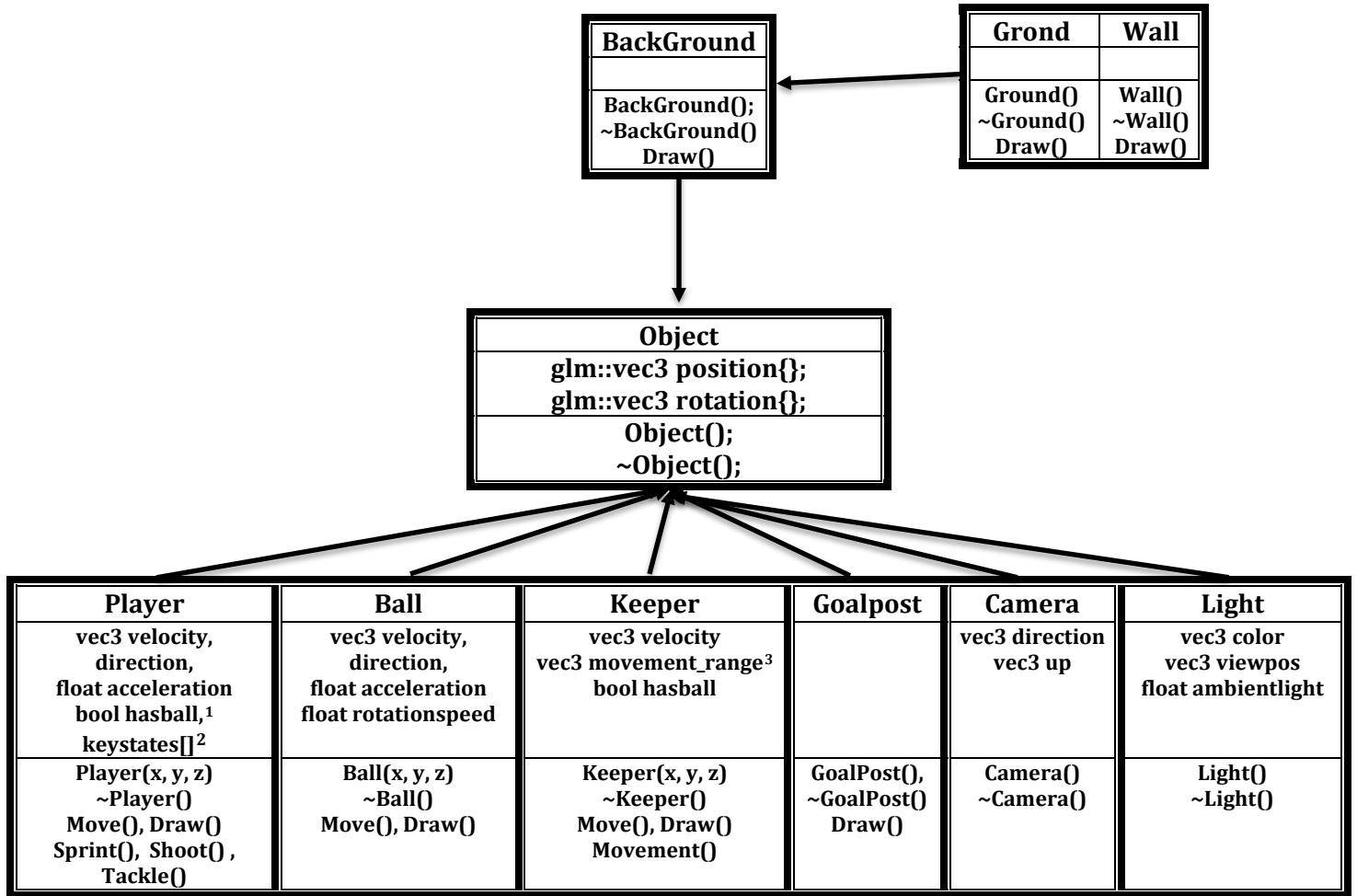


Enter: 채팅 기능 사용

채팅 UI 를 제작하여 서로 채팅을 쓰고 볼 수 있도록 한다.



3. 클래스 개요



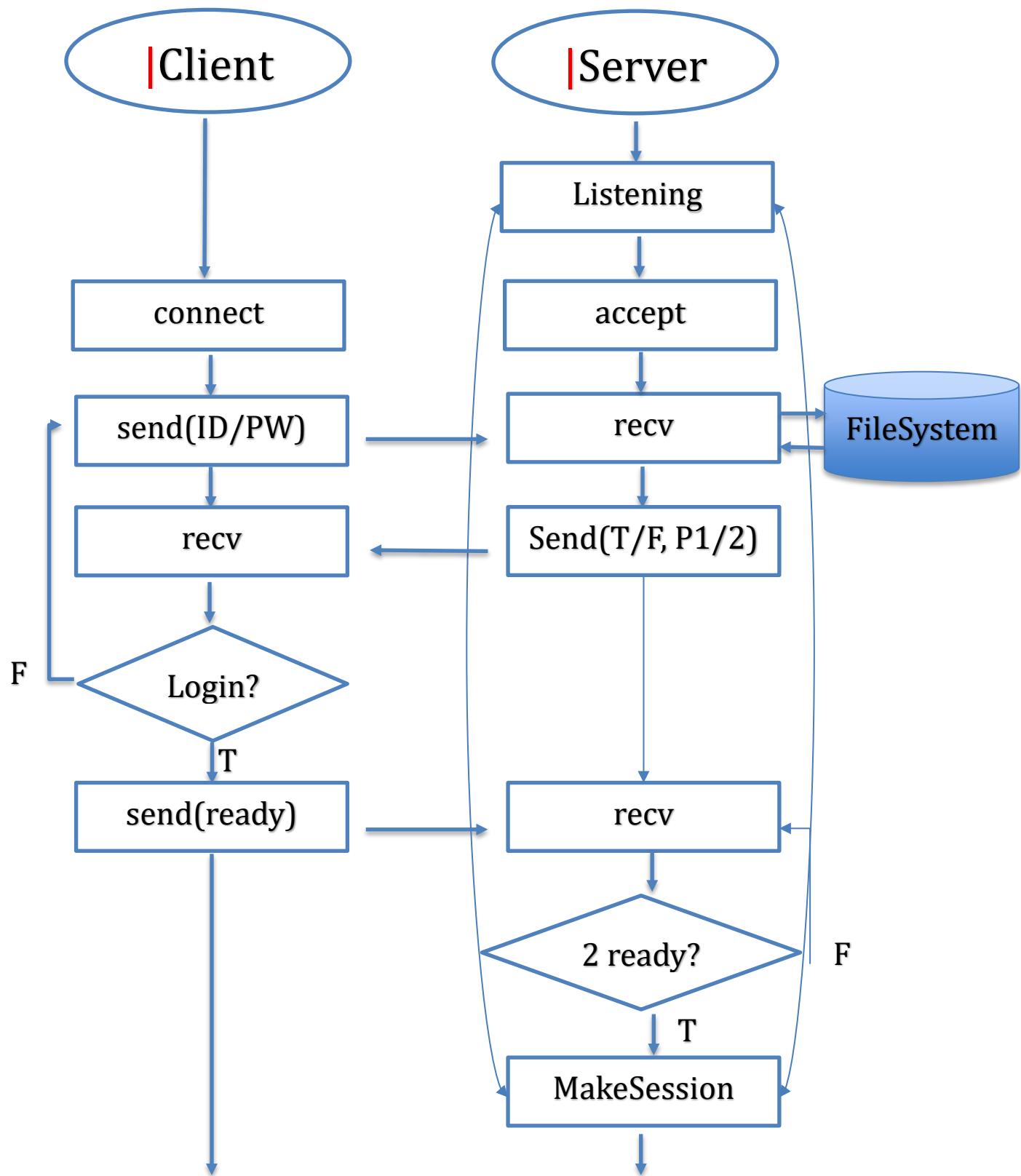
¹ hasball: 볼 소유권

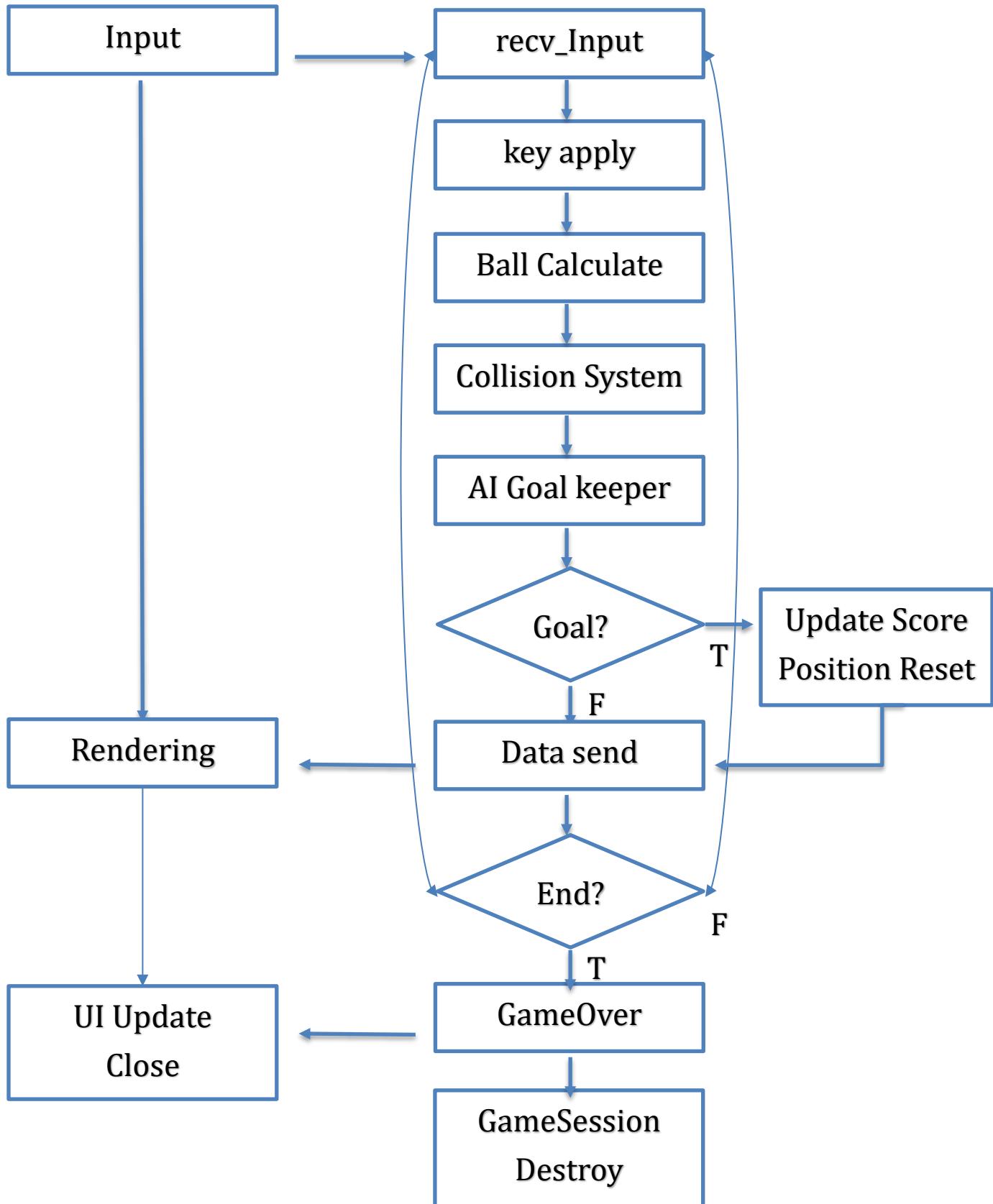
² keystates[]: 조작기 입력 값

³ movement_range: 골키퍼 움직임 반경

4. High Level Design

- 프로그램 흐름도





5. Low Level Design

<프로토콜 설계>

- Server :

이름	데이터 (Payload)	목적 (Flowchart 매팅)
recv_IDPW	struct PacketLogin	클라이언트로부터 ID 와 PASSWORD 값을 받음.
LoginResponse	bool bSuccess (1:성공, 0:실패) int PlayerID, int Win, int Loss (성공 시) string Message (실패 사유)	로그인 요청에 대한 결과 응답. ⁵
send_login	struct PacketLoginResult	Login Response에서 반환된 bool 값을 클라이언트에 전송
recv_ready	struct PacketGameReady	로그인에 성공한 클라이언트에서 받은 ready 값을 반환
2ready	bool P1_ready, P2_ready	두 플레이어에게 true 값을 동시에 받을 때까지 ready 값을 받는 것을 반복
MatchFound	int GameUdpPort (게임용 UDP 포트) string OpponentID, int OpponentWins, int OpponentLosses	매치가 성사되었음을 알리고, 접속할 UDP 포트 와 상대 정보를 전달.
LoadGame	Vector P1_StartPos, Vector P2_StartPos...	클라이언트에게 게임 맵 로드 및 오브젝트 초기 배치를 명령.
BroadcastChat	string SenderID, string Message	채팅 메시지를 상대방에게 중계. ⁶

이름	데이터 (Payload)	목적 (Flowchart 매팅)
recv_input	int P1/P2_keystates	클라이언트에서 받은 input 값을 반환
GameStateUpdate	uint SequenceNum Vector P1_Pos, Vector P2_Pos, Vector Ball_Pos, Quaternion Ball_Rot Vector GK1_Pos, int ScoreP1, int ScoreP2 int SecondsRemaining	서버가 물리/AI 연산을 마친 모든 동적 오브젝트의 최종 상태를 전송. Goal? 분기 로직을 반영하여, 점수와 시간을 이 패킷에 포함합니다. 클라이언트는 이 패킷을 받아 점수판(UI)을 갱신하고, 점수 변경을 감지하여 "골" 사운드를 재생합니다. (Update Score 로직 포함) 공과 플레이어의 위치도 골 직후 리셋된 위치가 포함되어 전송됩니다.
send_playerdata	struct PacketPlayerData	모든 연산 후 클라이언트에서 렌더링을 위한 데이터를 보내줌
Player::Tackle()	uint SequenceNum Vector P1_Pos, Vector P2_Pos, Vector Ball_Pos	플레이어가 다른 플레이어의 공을 뺏을 수 있도록 기능 추가.
GameOver	time_t start, end	게임 종료 조건(time)이 만족하면 게임을 종료
send_gameover	struct PacketGameover	게임이 끝나면 클라이언트에게 알림.
Update Score	string WinnerID int FinalScoreP1, FinalScoreP2	게임 종료 후 경기 스코어에 따라 전적을 수정
send_score	struct PacketUserData	수정한 전적을 파일 시스템에게 보냄.

이름	데이터 (Payload)	목적 (Flowchart 매팅)
ReturnToLogin	int NewWins, int NewLosses	서버가 전적 파일 저장을 완료했음을 알리고, 로그인 찐으로 돌아가도록 명령.

• Client :

이름	데이터 (Payload)	목적 (Flowchart 매팅)
LoginRequest	string ID, string Password	회원가입 또는 로그인을 요청.
send_IDPW	struct PacketLogin	받은 ID 와 PW 값을 서버에 전송
recv_login	struct PacketLoginResult	서버에서 받은 bool 값을 반환
login	string ID, string Password	recv_login 에서 true 를 받을 때까지 로그인 과정 반복
ClientReady		클라이언트가 로그인을 완료하고 매치를 찾을 준비가 되었음을 알림.
send_ready	struct PacketGameReady	bool 변수 ready 값이 변화할 때마다 서버에 전송
PlayerChat	string Message (채팅 내용)	ENTER 키 입력 시 채팅을 입력시킬 수 있는 UI 가 나오고 채팅 메시지를 입력할 수 있음.
send_chat	string Message (채팅 내용)	입력된 채팅 메시지를 server 에 보냄

이름	데이터 (Payload)	목적 (Flowchart 매팅)
Ack_GameOver	Bool IsReturnHome	"처음으로" 버튼을 눌렀음을 서버에 알림.
PlayerInput	uint SequenceNum InputBitmask (short) Vector LookDirection	플레이어의 현재 키보드 입력 상태를 압축하여 전송.
recv_gameover	struct PacketGameover	서버로부터 Game 이 끝났다는 bool 값을 받음
UI Update Close()		GameOverUI 를 보여주며 로그인 화면으로 돌아갈 수 있도록 함

<패킷 설계 예시>

서버 -> 클라이언트

```
struct PacketHeader {  
    uint16_t type;  패킷 종류 (ex. 로그인, 유저데이터, 키입력 등)  
    uint16_t size;  전체 패킷 크기  
};
```

```
struct PacketLoginResult {  
    PacketHeader header;  
    uint8_t success;  
    char message[64];  // 실패 시 이유 or 성공 메시지  
};
```

```
struct PacketGameReady {  
    PacketHeader header;  
    uint8_t ready  
};
```

```
struct PacketUserData {  
    PacketHeader header;  
    UserData data;  
};
```

```
struct UserData {  
    int totalMatch;  
    int win;  
    int lose;  
    float winRate;  
};
```

```
struct PacketPlayerData {  
    PacketHeader header;  
    PlayerData data;  
};
```

```
struct PlayerData {  
    int id;  
    vec3 position;  
    vec3 rotation;  
    vec3 velocity;  
};
```

```
struct PacketGameover {  
    PacketHeader header;  
    uint8_t gameover;  
};
```

클라이언트 -> 서버

```
struct PacketLogin {  
    PacketHeader header;  
    char userID[32];  
    char userPW[32];  
};
```

```
struct PacketInput {  
    PacketHeader header;  
    uint32_t key;  
};
```

6. 역할분담

- A: 김용채

서버 통신, 네트워크 동기화

- B: 박지성

클라이언트 UI, 멀티 스레드, 데이터 관리(filesystem)

- C: 임성훈

채팅 UI, 게임 로직 구현, 패킷 구조 설계

7. 개발 일정

A: 김용채

	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
10	26	27	28	29	30	31 connect(), listening(), accept()	1
11	2	3	4	5 send_IDPW(), recv_IDPW() send_login() recv_login()	6	7	8
	9	10 send_ready(), recv_ready(), 2ready?	11	12	13	14	15 1 차토의 피드백 후 Project Progress Report 작성
	16	17	18	19	20 recv_input(), data_send()	21	22
	23	24	25	26	27	28	29 2 차토의
12	30	1	2	3	4	5	6 3 차토의
	7	8	9	10 최종 테스트 및 결과물 제출	11	12	13

B: 박지성

	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
10	26	27	28	29 ClientHandlerThread()	30	31 RegisterUser()	1
11	2	3 ValidateLogin()	4	5	6	7 LoadLoginScene();	8
	9	10	11 GameSession Thread()	12	13	14 InitializeUDPSocket() RunGameLoop()	15 1 차토의 피드백 후 Project Progress Report 작성
	16	17 UdpReceiveThread() ProcessGameStateUp date()	18	19 LoadGameSceneUI()	20	21 UpdateInGameUI()	22
	23	24	25	26	27	28	29 2 차토의
12	30	1 OnClick_LoginScene ()	2	3	4	5	6 3 차토의
	7	8	9	10 최종 테스트 및 결과물 제출	11	12	13

C: 임성훈

	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
10	26	27	28	29 기존 Code Client/Server 나누기	30	31	1 PlayerInput()
11	2	3	4 Gameover()	5	6	7	8 send_gameover() recv_gameover()
	9	10	11 Update Score()	12 send_score()	13	14	15 1 차토의 피드백 후 Project Progress Report 작성
	16	17	18	19 UI Update Close()	20	21	22 Tackle()
	23	24	25 PlayerChat() send_chat()	26 BroadcastChat()	27	28	29 2 차토의
12	30 ChatUI()	1	2	3	4	5	6 3 차토의
	7	8	9	10 최종 테스트 및 결과물 제출	11	12	13