|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일일 작업 보고서** | | | |
| **작성자** | 김기남 | **작성일자** | 16.11.6 |

* **금일 작업 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **업무 내용** | **비고** |
| * CServer 클래스 생성, 생성자를 통해 윈속 초기화 작업을 하고 listen 소켓 생성 및 Bind 과정까지 함. * 생성자 처리가 끝나면, Update()함수 실행. Listen작업을 들어감. * 이후 while문을 통해 계속 업데이트 되는 형식. * While문 안에서 두개의 클라이언트가 Accept 에 성공하면 CThreadManager를 생성하게끔 까지 설계. * ~CServer() 에선 리슨소켓 클로즈 및 윈속 종료 작업. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일일 작업 보고서** | | | |
| **작성자** | 김기남 | **작성일자** | 16.11.7 |

* **금일 작업 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **업무 내용** | **비고** |
| * CThreadManager 생성 및 제작 들어감. * CServer 에서 받아온 두개의 클라이언트 소켓값을 생성인자로 받아와서 CThreadManager 생성. 두 개의 스레드를 대기상태로 생성하고 Update()함수에서 ResumeThread를 통해 스레드를 동작시키는 상태. 각각의 스레드에서 각각의 클라이언트 소켓끼리 통신까지 확인(더미 클라이언트 이용). |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일일 작업 보고서** | | | |
| **작성자** | 김기남 | **작성일자** | 16.11.8 |

* **금일 작업 내용**

|  |  |
| --- | --- |
| **업무 내용** | **비고** |
| - 초기값 전송 부분 및 준비완료 메시지 수신까지 구현함.  - 팀원과 함께 맵 과 NPC배치 상의를 하였고, 초기값 데이터 상의함.  - 초기값 데이터를 상의하는 부분에서 프로토콜에 수정부분이 이루어졌음. | -수업이 늦게끝나는 날이라 코딩은 많이 하지 못함 |