**일정표**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 역할  날짜 | 홍승필 | 황서윤 | 유창민 |
| 14 | 클라)  기존 게임 프로젝트  2008 -> 2017 리팩토링 |  |  |
| 15 |  |  |  |
| 16 |  |  |  |
| 17 |  |  |  |
| 18 |  |  |  |
| 19 |  |  |  |
| 20 |  |  |  |
| 21 |  | 클라)  InitSocket(), ConnetToServer(),  CloseSocket() | 서버)  InitSocket(),  WaitClient(),  CloseSocket() |
| 22 |  | 클라)  클래스 생성, 함수 정의 | 서버)  클래스 생성, 함수 정의 |
| 23 |  | 연결확인 및 디버깅 | 연결확인 및 디버깅 |
| 24 | 정기미팅 확인 | 정기미팅 확인 | 정기미팅 확인 |
| 25 |  | 클라)  Player(),Enemy() | 서버)  Player(),Enemy() |
| 26 | 서버)  Bullet(), Tile() |  | 클라)  Bullet(), Tile() |
| 27 | 클라)  ClientManager() |  | 서버)  ServerManager() |
| 28 | 키 상태 전달 테스트 |  | 키 상태 전달 테스트 |
| 29 |  | 클라&서버)  RecvThread()  SendThread() | 클라&서버)  SendThread()  RecvThread() |
| 30 |  |  |  |
| 12 /1 | 서버) 충돌체크  BulletToTank(),  TankToTile()  BulletToBullet(),  BulletToTile() | 서버) 충돌체크  BulletToTank(),  TankToTile()  BulletToBullet(),  BulletToTile() | 서버) 충돌체크  BulletToTank(),  TankToTile()  BulletToBullet(),  BulletToTile() |
| 2 |  |  |  |
| 3 | 1차중간 테스트, 디버깅 | 1차 중간 테스트, 디버깅 | 1차 중간 테스트, 디버깅 |
| 4 |  |  |  |
| 5 | 클라)  대기실 씬 구현 | 서버)  스코어, 체력 상태 구현 | 클라)  리소스 교체, 타일 배치 |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |
| 8 | 2차 중간 테스트, 디버깅 | 2차 중간 테스트, 디버깅 | 2차 중간 테스트, 디버깅 |
| 9 |  |  |  |
| 10 | 정기미팅 확인 | 정기미팅 확인 | 정기미팅 확인 |
| 11 | 클라)  GameResult 씬 구현 | 서버)  GameResult 결과 전달 | 클라)  GameResult 씬 구현 |
| 12 |  |  |  |
| 13 | 3차 중간 테스트, 디버깅 | 3차 중간 테스트, 디버깅 | 3차 중간 테스트, 디버깅 |
| 14 | 클라)  FMOD 사운드 추가 | 클라)  FMOD 사운드 추가 | 클라)  FMOD 사운드 추가 |
| 15 | 실습실 환경 테스트 | 실습실 환경 테스트 | 실습실 환경 테스트 |
| 16 | 최종점검 및 디버깅 | 최종점검 및 디버깅 | 최종점검 및 디버깅 |
| 17 |  |  |  |