**3주차 결과 보고서**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1주차 계획 진척도** | | |
| **구현 내용** | **진척도** | **비고** |
| 게임 로비 구현 | 80% | 로비 맵 배치만 남은 상태 |
| IOCP Echo Test 구현 및 테스트 | 100% |  |
| 데이터 패킷 정리 | 90% | 단순 패킷 생성 작업만 남은 상태 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2 ~ 3주차 계획 진척도** | | |
| **구현 내용** | **진척도** | **비고** |
| UI 제작 | 95% | 꾸미기 작업 남음 |
| 객체 충돌 처리 구상, Skill 종류 확장 | 0% -> 70% | O(N²) 성능의  충돌처리 기법 사용 |
| 몬스터 구현 | 30% -> 70% | 근거리, 원거리 몬스터 구현 |
| 클라이언트 스탯 구현 | 90% | 충돌 처리의 스탯 활용만 남음 |
| 클라이언트 움직임 동기화 | 100% |  |
| 클라이언트 프로토타입 구현 | 30% -> 70% | 플레이어, 몬스터가 동기화 되지 않음 |

작업 내용 커밋

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**원거리 공격 추가**



bullet 형태를 구성하는 skill 덩어리 중 일부를 class로 구현하려고 기존의 Skill을 상속받아 Render형태만 바꿔 사용했다. (기본 Skill : ※ -> ShootSkill : ᆞ)

Skill마다 필요한 정보가 다를 수 있고 실제로 ShootSkill에선 방향이 필요하니 방향 변수를 추가했다.

**Skill 추가**

플레이어 스킬을 추가했다.

텍스트, 폰트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

스킬과 관련된 키를 입력하면 그 스킬과 관련된 형태로 ShootSkill(bullet)을 생성하는 것으로 구현했다.

예를 들어 ‘w’키를 입력하면 15.0의 시간을 매 프레임 5.0 \* elapsedTime씩 깎아가며   
ShootSkill(bullet)을 생성한다.   
Timer가 15.0인 것과 Speed가 5.0로 설정한 이유는 Skill 생성 기준이 1.0으로 하려고 정했기 때문에

사실상 1/skillSpeed(s)당 한번 씩, 총 skillTimer회 생성하는 것이다.

‘d’ 스킬

어둠, 블랙, 별, 달이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 단순 원거리 공격

‘q’ 스킬

 일정 시간 반복하며 원거리 공격

‘w’ 스킬

어둠, 블랙, 우주, 천문학이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 일정 시간 반복하며 위아래로 번갈아 가며 공격

**원거리 몬스터 구현**

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

기본 몬스터의 FSM을 참고하여 공격 시 기본 몬스터와 다르게 ShootSkill을 사용하는 것으로 구현했다.



ShootMonster는 능력치, 시야 등 내용이 달라야 하기 때문에 빠른 생성 후 사용을 위해 새 class를 만들었다.

자기 반성

이전 반성에서 조금은 나아졌지만, 더 노력해야 한다.

바쁜 일정에 맞춰 더 효율적으로 코딩해야 한다.

리뷰