**4주차 결과 보고서**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1주차 계획 진척도** | | |
| **구현 내용** | **진척도** | **비고** |
| 게임 로비 구현 | 80% -> 95% | 위치 배치만 남음 |
| 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 | 70% | O(N²) 성능의  충돌처리 기법 사용 |
| 몬스터 구현 | 70% | 근거리, 원거리 몬스터 구현 |
| 클라이언트 스탯 구현 | 90% | 충돌 처리의 스탯 활용만 남음 |
| 클라이언트 움직임 동기화 | 100% |  |
| 클라이언트 프로토타입 구현 | 70% | 플레이어, 몬스터가 동기화 되지 않음 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **4 ~ 5주차 계획 진척도** | | |
| **구현 내용** | **진척도** | **비고** |
| 게임 랜덤 맵 배치 구현 | 0% |  |
| 파티 시스템 | 0% |  |
| 클라이언트 공격 동기화 | 0% |  |
| 상점 시스템 | 0% |  |
| DB 연동 | 0% |  |
| 동접 테스트 및 서버 최적화 | 0% |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **추가 계획 진척도** | | |
| **구현 내용** | **진척도** | **비고** |
| 아이템 구현 | 80% | 아이템 획득 처리 필요 |
| 인벤토리 구현 | 50% | Render, 버그 확인 필요 |

작업 내용 커밋

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**던전, 상점 입장 구역(Title) 생성**

LobbyScene에서 던전, 상점을 구분하기 위한 영역을 확실하게 알 수 있도록 표현할 방법을 고민했다.

결론으론 큰 그림 형태로 바닥에 직접 그려서 배치하는 것으로 정했다.

텍스트, 폰트, 스크린샷, 그래픽이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

그러기 위해 전체 그림의 위치와 그림 형태를 담아둘 vector를 만들어 뒀다.

텍스트, 스크린샷, 사각형, 직사각형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

그림 그리는 부분은 어쩔 수 없이 손수 만들어야 한다고 생각했고, 다만 wstring으로 만들어 출력할 때 불편한 부분이 없도록 조심했다. (유니코드 문자 문제를 조심해야 한다.)



Lobby에 그림을 붙이는 InitTitle 함수를 만들어 기본 맵 형태에 붙여 사용했다.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

마지막으로 플레이어 위치가 Title 위에 있는지 판별하여 Title 위에 있다면, 해당 시스템을 이용할 수 있도록 한다.

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

실행 화면

**아이템, 인벤토리 추가**



상점 시스템을 구현하려 했으나 이를 이용하기 위해선 인벤토리가 필요하다 생각했다.



인벤토리를 구현하려고 보니 담아 있어야 할 Item class가 아직 없다는 것을 깨달았다.

블랙, 스크린샷, 화이트, 사각형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명블랙, 스크린샷, 사각형, 화이트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 ‘?’ 부분이 아이템이다.

Item은 일단 기본 Object class에 Render되는 모습만 바꿔 표현했다.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

인벤토리엔 Item의 위치, 종류, 개수 3가지 정보가 필요하다 생각하여 ItemBundle로 아이템의 묶음을 표현할 구조체를 만들고 인벤토리의 총량을 정해두고 싶지 않아 unordered\_map로 탐색에 용이하도록 구현했다.

아직 Item이 담기진 않는다.

자기 반성

필요한 부분이지만 계획에 없었던 부분이 있었다.

서버 쪽에 너무 신경 쓴 것 같아 일단 클라이언트부터 집중하는 것이 좋은 선택이라 생각했다.

리뷰