1 - 표지

2 – 목차

3 ~

애플리케이션 기획

컴퓨터 그래픽스 최종 프로젝트 / 2020182031 이서연, 2020182037 정롭비 제작

기존 게임 간단한 설명

네트워크 결합 후 바뀐 점

같은 Scene에서 게임하고

3명이 협동하여 목표 지점까지 도달하면 클리어

ㄴ 자세한 게임 플레이 설명 (누가 블록을 설치하면 다른 누가 밟고 올라가거나 등등)

( 누가 목표 지점까지 가면 다같이 클리어함 )

원래 보이지 않던 플레이어 -> 아군 플레이어가 보임

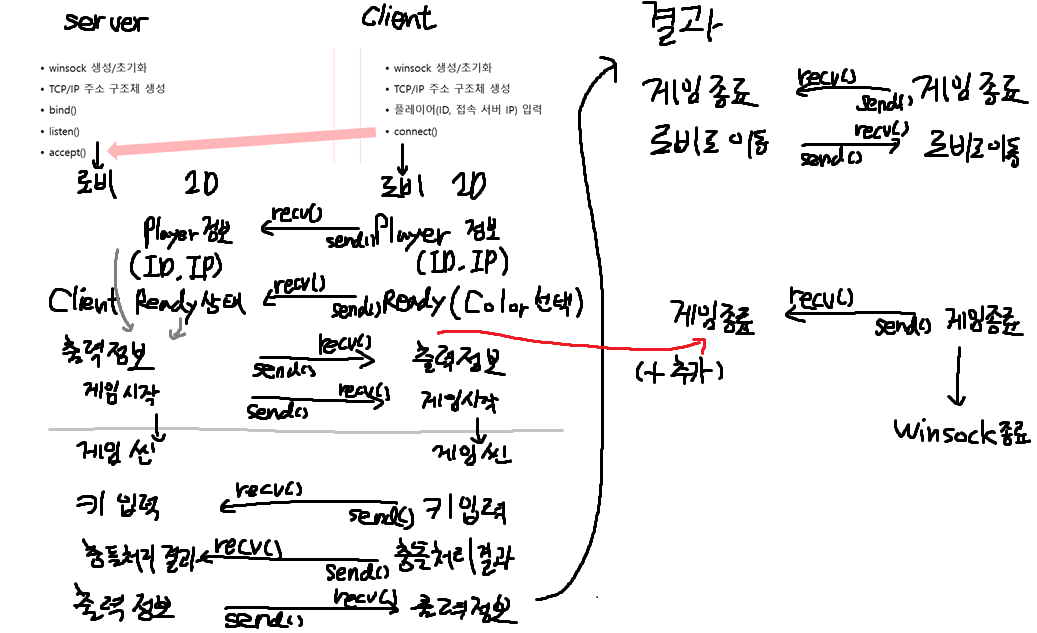
(+ 채팅 서버)

콘솔 등의 창에 IP쳐서 3인이 되면 게임 시작?

매치 메이킹 X

High-Level 디자인 – 클래스 단위 , 기능 단위

ex) 게임 흐름 구상도 (서버 그림, 클라 그림 두고 어떻게 굴러가는가)



충돌처리 **Client** vs Server 장단점

Low\_Level 디자인 – 클래스 안의 함수, 세부적인 정보

ex) 관련되어 보이면 모든 함수 다 넣어

팀원 별 역할 분담

개발환경

운영체제 Windows 10

프로토콜 TCP/IP

IDE Visual Studio 2022

언어 C/C++ ws2\_32

라이브러리 OpenGL

VCS – DVCS , Git 형상 관리

개발일정(일별/개인별 계획 수립, 달력 형태로 작성)