Network Game Programming

Report

Team 10

이름

* 목차

1. 애플리케이션 기획

* 게임 설명

1. High - Level Design
2. Low - Level Design

-----

1. 팀원 별 역할분담
2. 개발환경
3. 개발일정
4. 애플리케이션 기획



* 메인 화면 씬



* 게임 플레이 씬
* 게임이름 – 교과목 및 제작자

Power Ing (윈도우 프로그래밍 – 김연규)

* 게임목표

3명의 플레이어들이 오브를 튕겨 점수를 얻어 경쟁하는 게임입니다.

* 게임내용
* 각 플레이어는 메인 화면에서 모두 준비(레디)를 하면 애니메이션과 함께 게임이 시작됩니다.
* 게임을 시작하면 오브가 움직이기 시작하고 플레이어들은 자신에게 부여된 색깔의 패널을 레일에 따라 움직일 수 있습니다.
* 패널을 움직여 오브를 튕기면 점수를 얻습니다.
* 패널은 서로 부딪힐 수 있으며 겹치지 않습니다.
* 일정 점수를 얻거나 오브가 경기장 밖으로 나가 오브가 모두 소모되면 게임이 종료됩니다.
* 종료 이후 우승자와 함께 모든 플레이어 점수를 알려줍니다.



* 게임조작

메인 씬

Ready: 레디 버튼 클릭하여 준비한다.

Quit: 게임을 종료한다.

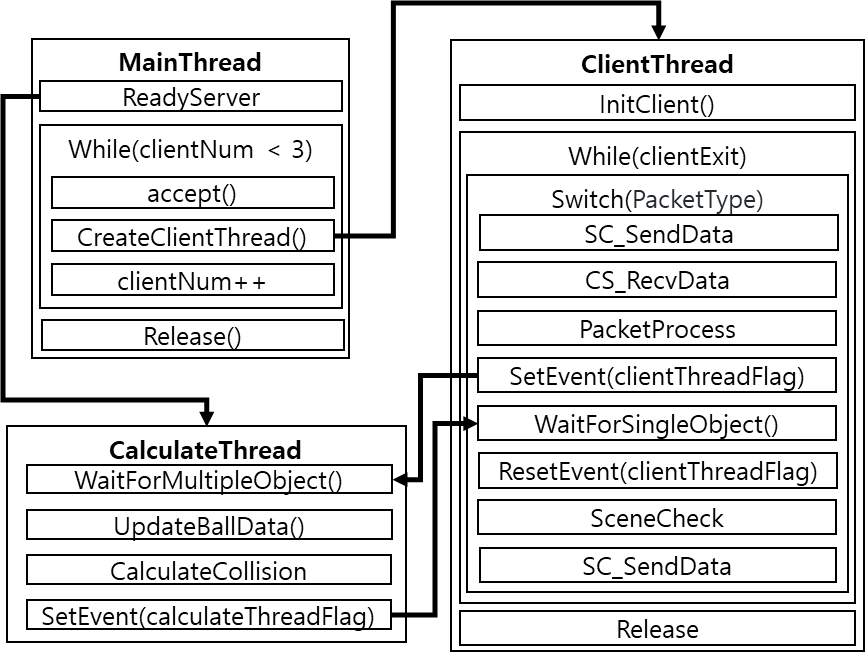
//옵션: 뺄 예정--

//모듈: 뺄 예정--

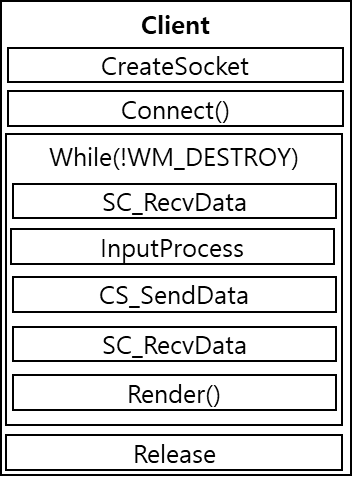
게임 플레이 씬

좌/우 방향키: 패널을 움직일 수 있다.

**2. High – Level Design**

**Server**

**Client**



**Server-Client 관계도**

