| 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 11/8  윤수 : 프로토콜 완성  동우 : 서버에 프레임워크 이식  동재 : worker thrad와 recvthread 생성 및 대기 구현 | 11/9  윤수 : 임시 클라언트 생성 후 간단한 send recv 테스트  동우: -  동재 : 서버 전역변수 생성 | 11/10  윤수 : -    동우 :  workerthread 로직 구현  동재 : - | 11/11  윤수 : worker thread 내부에서 eventqueue에서 이벤트를 꺼내는 기능 구현 (동기화 고려)    동우 :  HandleEvent함수 및  workerthread 로직 완성  동재 : recvthread 에서 패킷을 수신받아 queue에 삽입하는 기능 구현 (동기화 고려) | 11/12  진행사항 체크 및 피드백 | 11/13  시험 준비 |
| 11/14  시험 준비 | 11/15  시험 준비 | 11/16  윤수 : HandleInputEvent() 함수에서 queue 사용 동기화 구현  동우 : 졸작 회의  동재 : workerthread 내부에 클라이언트에게 보낼 패킷들을 관리하는 list 추가 및 테스트 | 11/17  윤수 : 클라이언트에 소켓 추가 및 현재까지 개발된 한도 내에서 send recv 구현  동우: 서버에 게임 메니저 클래스 구현  동재 : workerthread에서 이벤트 처리 후 전송할 패킷 생성 및 list 관리 구현 | 11/18  윤수 : 클라이언트에 서버에서 전송한 이벤트 처리 결과  수신 받는 기능 추가  동우 : 서버 게임 메니저 클래스 완성  동재 : 이벤트 처리를 통한 좌표 이동 결과를 클라이언트에게 전송하는 기능 추가 | 11/19  진행사항 체크 및 피드백 | 11/20  윤수 : 졸작 회의  동우 : 클라이언트에 송신받은 데이터 관리할 class 구현  (오브젝트 관리 class 자체 구현)  동재 : 졸작 회의 |
| 11/21  윤수 : 이벤트 처리 결과를 통해 생성된 변환 행렬을 packet list에 추가하는 기능 구현  동우 : 클라이언트에 송신받은 데이터 관리할 class 완성  (오브젝트 관리 class 자체 구현)  동재 : 좌표를 전송하는 기존 구현에서 변환 행렬을 전송하도록 바꾸고 클라이언트에 적용 테스트 | 11/22  윤수 : -  동우 : -  동재 : - | 11/23  윤수 : 충돌 처리를 통해 발생하는 전송해야할 데이터를 packet\_list에 추가하는 기능 구현  동우 : 졸작 회의  동재 : 충돌 처리를 전송하고 클라이언트에서 수신받아 적용하는지 테스트 | 11/24  윤수 : recvthread 마무리  동우 : RecvCreateObject(), RecvDeleteObject() 구현  동재 : workerthread 마무리 | 11/25  윤수 : -  동우 : RecvUpdateTransform()구현  동재 : - | 11/26  진행사항 체크 및 피드백 | 11/27  윤수 : 졸작 회의  동우 : SendHandleInputEvent() 함수 구현  동재 : 졸작 회의 |
| 11/28  미흡한 부분 및 추가 기능 구현 | 11/29  미흡한 부분 및 추가 기능 구현 | 11/30  미흡한 부분 및 추가 기능 구현 | 12/1  미흡한 부분 및 추가 기능 구현 | 12/2  미흡한 부분 및 추가 기능 구현 | 12/3  1차 완성 및 점검 | 12/4  윤수 : 졸작 회의  동우 : -  동재 : 졸작 회의 |
| 12/5  1차 플레이 테스트 및 버그 수정 | 12/6  2차 플레이 테스트 및 버그 수정 | 12/7  마지막 플레이 테스트 및 버그 수정 | 12/8 제출 |  |  |  |