**네트워크 게임 프로그래밍**

**Term Project**

**2015182004 김하윤**

**2016180011 김연지**

|  |  |
| --- | --- |
| **김하윤** | **김연지** |

1. **개발일정**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  | |  | |  | |
| 클라이언트 및 서버 프로토콜 디자인 및 구현  O | 기본적인  네트워크  환경 구현  O | Class Timer  구현  O | 게임 UI,  플레이어,  아이템,  맵 디자인  O | ~~Timer 스레드 함수 구현~~  X(스레드 안만듬) | 게임 UI,  플레이어,  아이템,  맵 디자인  O | Class Scene,  Class  SceneManager  구현  O | 게임 UI,  플레이어,  아이템,  맵 디자인  O |
|  | |  | |  | |  | |
| Class Input  구현  O |  | Class Object  구현  O | Recv, Send  KeyData ()  구현  O | Class Object  구현  O |  | Class Player  구현  O | Timer  UI띄우기 |
|  | |  | |  | |  | |
| Class Player  구현  O |  | Player  보완  O  애니메이션이 끝까지 안도는 것 해결 | RecvData()  구현  O | Player, Key  동기화 확인  △ | Class Item  구현  (HP)  X | Player, Key  동기화 확인  △ | Class Item  구현  (탄창)  X |
|  | |  | |  | |  | |
| Bullet 구현  O(서버에서 키 입력을 보내주면 총알 쏘는 것까지 했음)  1. 움직일 때 총알 쏘는 것 안됨 -> 움직일 때는 총알 쏘는 것 안되게 구성 | | | | | | | |
|  | |  | |  | |  | |
| 총알과  플레이어  충돌 구현 | Class Item  구현  (수류탄)  O | 총알과  플레이어  충돌 구현 | Class Item  구현  (수류탄)  O | 총알과  플레이어  충돌 구현 | Class Item  구현  (수류탄)  O(클라) |  |  |
|  | |  | |  | |  | |
| 아이템과  플레이어  충돌 구현 | Item관련  Send, Recv  함수 구현 |  | HP UI 구현  O |  | 수류탄 UI 구현 |  |  |
|  | |  | |  | |  | |
|  | 탄창 수 UI  구현 | 충돌 오류  체크 | 총알 수 UI  구현 | 탄창 수  동기화 확인 |  | 총알 수  동기화 확인 |  |
|  | |  | |  | |  | |
|  |  | 게임결과 UI  구현 |  | 강제종료  여부  체크 함수 | 게임 결과  send, recv  함수 구현 |  |  |
|  | |  | |  | |  | |
| 로비구현 | 로비구현 | 로비구현 | 로비구현 | 로비구현 | 로비구현 |  |  |