네트워크 게임 프로젝트 작업 보고서

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 이름 | 김영서 | 학과 | 게임공학부 게임공학전공 |
|  |  | 학번 | 2011182007 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/01 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 제작 기초 | |
| 프레임워크, 게임 클래스 제작 | 작업 완수 수준  ✔○ |
| 작업 보고서 |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/01 - 11/06 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 개발 | |
|  | 작업 완수 수준  △ |
| 작업 보고서 | 시점, 미사일(50%), 화면이동(80%) 구현 완료  대각선 미구현 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/06 - 11/08 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 개발 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ |
| 작업 보고서 | 화면이동 구현 완료 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/08 – 11/13 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 개발 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ |
| 작업 보고서 | 미사일 구현 완료 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/14 – 11/15 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 개발 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ |
| 작업 보고서 | 충돌 완료  이동 고도화 완료  스코어, 목숨 리소스 수집 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/15 – 11/16 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 개발 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ |
| 작업 보고서 | 대각선 이동 구현 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/16 – 11/ 21 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 구현 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ |
| 작업 보고서 | 게임오버, 캐릭터 선택 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/21 - 26 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 구현 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔△ |
| 작업 보고서 | 캐릭터 선택 마우스 구현  리소스 전체 수정, 라이프 구현  점수 미구현 | |