**네트워크 게임 프로젝트 작업 보고서**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 이름 | 민웅기 | 학과 | 소프트웨어 공학과 |
|  |  | 학번 | 2013156019 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/13 - 11/14 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 리소스 제작 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ △ X |
| 작업 보고서 | 캐릭터 디자인 및 캐릭터 리소스 제작 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/15 - 11/19 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 리소스 제작 | |
|  | 작업 완수 수준  ○ ✔△ X |
| 작업 보고서 | 몬스터 디자인 및 몬스터 리소스 제작  배경 리소스 제작 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/26 | |
| 해야 할 작업 | send\_create\_room, send\_join\_room, send\_ready\_state, send\_room\_data 구현 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ △ X |
| 작업 보고서 | 리스트 전송을 위한 Pack 클래스 보완  클라이언트에서 방 생성 요청을 위해 호스트 정보와 방 이름을 보내는 send\_create\_room 구현  클라이언트에서 생성되어 있는 방에 접속 요청을 위해 호스트 정보를 보내는 send\_join\_room 구현  클라이언트에서 방에 접속 후 게임 준비 상태를 변환하기 위한 send\_ready\_state 구현  서버에서 클라이언트가 접속요청한 방의 정보를 보내기 위한 send\_room\_data 구현 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/27 | |
| 해야 할 작업 | send\_lobby\_data 구현 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ △ X |
| 작업 보고서 | 서버에서 현재 존재하는 모든 방의 정보를 보내기 위한 send\_lobby\_data 구현 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/28 | |
| 해야 할 작업 | recv\_room\_data 구현 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ △ X |
| 작업 보고서 | 서버에서 클라이언트가 방 생성을 위해 보낸 데이터를 받기 위한 recv\_room\_data 구현 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/30 | |
| 해야 할 작업 | C\_Lobby\_State 구현 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ △ X |
| 작업 보고서 | 클라이언트 및 서버에서 Lobby 및 room 과 관련된 데이터를 송수신할때 테스트 및 방에 들어가기 전 Lobby 화면 구성 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 12/2 | |
| 해야 할 작업 | send\_create\_room, recv\_create\_room 테스트 및 구현완료 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ △ X |
| 작업 보고서 | 클라이언트와 서버간 방 생성 정보 송수신 테스트 및 작업 완료 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 |  | |
| 해야 할 작업 |  | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ △ X |
| 작업 보고서 |  | |