네트워크 게임 프로젝트 작업 보고서

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 이름 | 정낙현 | 학과 | 소프트웨어 공학과 |
|  |  | 학번 | 2013156037 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/01 - 11/12 | |
| 해야 할 작업 | 추진계획서 작성 밑 수정 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ |
| 작업 보고서 | 1회 CP후 다듬어 패스를 받음 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/15 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 리팩토링 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ △ X |
| 작업 보고서 | 플레이어 이동 동시입력 수정 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/16 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 리팩토링 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ △ X |
| 작업 보고서 | 정보교환을 위한 데이터 구조체 구현 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/17 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 리팩토링 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ △ X |
| 작업 보고서 | 데이터 전송을 위한 Pack클래스 구현 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/18 | |
| 해야 할 작업 | 클라이언트 리팩토링 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔△ |
| 작업 보고서 | 리스트 데이터 전송을 위한 Pack클래스 미구현 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/20 | |
| 해야 할 작업 | tcp\_server\_init 구현 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ |
| 작업 보고서 | 서버 초기화 클래스 구현 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/23 | |
| 해야 할 작업 | tcp\_server\_accept 구현 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ |
| 작업 보고서 | 쓰래드로 클라이언트 접속하도록 tcp\_server\_accept 구현 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/24 | |
| 해야 할 작업 | tcp\_server\_connect 구현 | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ |
| 작업 보고서 | 클라이언트가 서버에 접속할 수 있도록 tcp\_server\_connect 구현 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 작업 일자 | 11/26 | |
| 해야 할 작업 | send\_is\_game\_over | |
|  | 작업 완수 수준  ✔○ |
| 작업 보고서 | 게임오버를 확인 하기위한 send\_is\_game\_over 구현 | |