게임서버 프로그래밍 텀프로젝트 설명서

2020180047 권세진

**프로토콜**

텍스트, 스크린샷, 폰트, 메뉴이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

기존 로그인, 이동, 로그아웃, 공격, 채팅 프로토콜 +

<클라 -> 서버>

CS\_MESSAGE: 실시간 채팅 입력 시 전달

CS\_ROUND\_ATK: 범위 공격 스킬 사용 시 전달(A키)

CS\_GET\_ITEM: 드랍 된 아이템 획득 시 전달

CS\_ITEM\_USE: 인벤토리에 저장된 아이템 사용 시 전달

<서버 -> 클라>

SC\_MESSAGE: 채팅 동기화

SC\_ITEM\_DROP: RAND() %2 후 어떤 아이템 드랍 되었는 지 전달

SC\_IN\_INVENTORY: 인벤토리에 들어 간 아이템 전달

SC\_OBSTACLE: 장애물 1만개 클라이언트로 전송

SC\_MESSAGE2: 공격, 레벨 업, 이벤트 전달

**자료구조**

플레이어 + NPC 객체 SESSION 클래스로 관리 및 array 배열을 통한 관리

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

경험치, HP, 공격력, 아이템 개수 등을 관리

DB TABLE

텍스트, 스크린샷, 번호, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

로그아웃 시 남아 있어야 할 데이터 관리

(아이템 카운트, 레벨, 공격력, 좌표, 경험치 등등)

게임 흐름

로그인 요청 ->

<- DB에 name이 존재할 시 DB에 저장된 정보를 리턴 or 생성

<- 장애물 전달

전투:

A키를 누르면 주위 4방향(상하좌우) 동시 공격

D키를 누르면 플레이어 주위 반지름 3칸 이하 동시 공격

UI

전투 이벤트 화면 좌 하단 채팅 창에 통지

캐릭터 상단 이름 표시 및 화면 상단 좌표, HP, LEVEL, 공격력 표시

공구이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

적 HP<0 시 REMOVE 및 랜덤으로 HP회복 아이템 OR 공격력 강화 아이템 EMFKQ

‘Z’키 입력 시 획득 가능 및 인벤토리에 저장

저장된 아이템 각각 ‘X’, ‘C’ 키 입력 시 영구 강화

플레이어 사망 시

HP = MAX\_HP, 경험치/ 2; -> 초기 접속했던 위치로 이동

NPC

레벨1: 고정, 공격 주위 4방향, 공격력 10, HP 100, 경험치 10

레벨 2: 11\*11 영역에 접근 시 따라오는 몬스터, 반지름 2칸 안에 있을 시 공격

공격력 15, HP 150, 경험치 20

모든 NPC 및 플레이어 1초에 한 번씩 이동 가능

<실시간 채팅 가능>

