**개발일정** (각 일요일은 휴식타임)

1주 - 기본 뼈대

Server - 월드 구성과 위치 데이터 받기

Client - 기본적인 뼈대 객체, 객체 움직임, 현재 위치 전송

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일 | 이름 | 박 성경 | 김 대현 |
| 11/5(화) | 추진 계획서 최종 커펌 | 추진 계획서 최종 커펌 |
| 11/6(수) | 멀티 스레드 서버 구성하기 | 캐릭터, 몬스터 클래스화 |
| 11/7(목) | 멀티 스레드 서버 구성하기 | 캐릭터, 몬스터 클래스화 |
| 11/8(금) | Class CWorld 구현 | MoveChar(), Attack() (네트워크x)  캐릭터 움직임 및 액션 구현 |
| 11/9(토) | Class CWorld 세부 구현 | struct POINT  위치 데이터 전송 |

2주 - 위치 데이터 통신과 플레이어 다중 접속 기능

Server - 위치 데이터 갱신하여 플레이어 위치 전송

Client - 월드데이터를 받아 타 플레이어를 렌더

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일 | 이름 | 박 성경 | 김 대현 |
| 11/11(월) | struct POINT  위치 데이터 구조체 처리 | struct POINT  위치 데이터 전송 |
| 11/12(화) | 다중 접속 시도 | Class Monster  세부구현 |
| 11/13(수) | 다중 접속 시도 | Class Monster  세부구현 |
| 11/14(목) | ~~SendWorldData()~~  ~~위치 전송 기능 구현~~ | ~~struct WorldData~~  ~~타 플레이어 위치 데이터 처리~~ |
| 11/15(금) | ~~SendWorldData()~~  ~~위치 전송 기능 구현~~ | ~~struct WorldData~~  ~~타 플레이어 위치 데이터 처리~~ |
| 11/16(토) | 기타 최적화 작업 | ~~struct WorldData~~  ~~타 플레이어 위치 렌더링~~ |

3주 - 몬스터 및 아이템 구현

Server - 플레이어 위치를 토대로 몬스터 AI 구현 및 아이템과 몬스터 위치 전송

Client - 월드 데이터에 포함된 몬스터 정보를 받아 렌더링

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일 | 이름 | 박 성경 | 김 대현 |
| 11/18(월) | ~~CreateMonster() 구현~~ | ~~struct WorldData~~  ~~타 플레이어 위치 렌더링~~ |
| 11/19(화) | ~~CreateMonster() 구현~~ | ~~월드 데이터 구조체 구현~~ |
| 11/20(수) | ~~WorldThread~~  ~~몬스터의 위치 좌표 전송 구현~~ | ~~struct WorldData~~  ~~추가된 몬스터의~~  ~~위치 좌표 데이터 처리~~ |
| 11/21(목) | CollisionBox 데이터 처리 | CollisionBox 데이터 전송 |
| 11/22(금) | CollisionCheck() 구현  CollisionBox 데이터로  ~~타 캐릭터 충돌 체크 테스트~~ | ~~Attack()~~  ~~데이터전송 기능 구현~~ |
| 11/23(토) | SendWorldData()  위치 전송 기능 구현 | ~~Attack()~~  ~~데이터전송 기능 구현~~ |

밀린 일정에 대해서 지금 당장 처리할 수 있는 일정부터 처리 후

주말 동안 고민한 해결 방법으로 플레이어 위치 전송 기능을 구현 완료함

4주 캐릭터 공격 명령어, 아이템 구현 및 동기화

Server - 모든 플레이어가 같은 화면을 볼 수 있도록 동기화, 캐릭터 공격 명령어 받기, 아이템 구현

Client - 디버그 및 데이터 전송 최종 점검, 아이템 메세지 처리

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일 | 이름 | 박 성경 | 김 대현 |
| 11/25(월) | struct WorldData - client  타 플레이어 위치 데이터 처리 | Attack()  데이터전송 기능 구현 |
| 11/26(화) | WorldThread  몬스터의 위치 좌표 전송 구현 | Attack()  데이터전송 기능 구현 |
| 11/27(수) | WorldThread  몬스터의 위치 좌표 전송 구현 | struct WorldData  추가된 몬스터의  위치 좌표 데이터 처리 |
| 11/28(목) | ~~MonsterThread~~  ~~몬스터 AI 구현~~ | CWorld, Render()  몬스터와 캐릭터 동시 렌더링 |
| 11/29(금) | ~~MonsterThread~~  ~~몬스터 AI 구현~~ | CWorld, Render()  몬스터와 캐릭터 동시 렌더링 |
| 11/30(토) | ~~SendDestroy() 구현~~ | ChangeState()함수 처리 |

5주 최종 플레이 및 시연 준비

Server - 시연될 장소의 네트워크 환경에 따른 준비

Client - 디버그 및 데이터 전송 최종점검

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일 | 이름 | 박 성경 | 김 대현 |
| 12/2(월) | ~~CreateItem() 구현~~  Client 위치 동기화 시키기 | ~~아이템 메세지 처리 준비~~  플레이어 모델 바꾸기 |
| 12/3(화) | SendDestroy() 구현 | 받은 데이터로 ChangeState()  함수 처리 |
| 12/4(수) | SendDestroy() 구현 | ChangeState()함수 처리 |
| 12/5(목) | MonsterThread  몬스터 AI 구현 | ChangeState()함수 처리 |
| 12/6(금) | MonsterThread  몬스터 AI 구현 | ChangeState()함수 처리 |
| 12/7(토) | CreateItem() 구현 | ItemType에 따른  메세지 처리 구현 |

6주 최종 평가

Server - 최종 테스트

Client - 최종 테스트

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일 | 이름 | 박 성경 | 김 대현 |
| 12/9(월) | WorldThread  Item 효과 전송 구현 | 최종 테스트 |
| 12/10(화) | Attack 기능 클라이언트 전송 | 최종 강의실 테스트 |
| 12/11(수) | 최종 테스트 | 최종 테스트 |