|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2019180049 윤우영**  **2019180046 김강휘**  **2016180015 김지호** | **팀명** | Survil |
| **주차** | **11** | **기간** | **2022.03.13~2022.03.19** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **윤우영: 건물 짓기 새로 시작** * **김강휘: 서버 IOCP 작업(citizen,resource,player..)** * **김지호: 건물, 자원, 시민 텍스쳐** | | | | |

**<상세 수행내용>**

윤우영:

카메라 움직임이 맵 밖으로 나가지 않게 제한을 둠.

기존에 건물 짓는 모드 삭제하고 새로 제작. B를 눌러 제작 모드로 들어가고, 마우스 좌표에 따라 그리드가 보이게끔 했음.

김강휘:

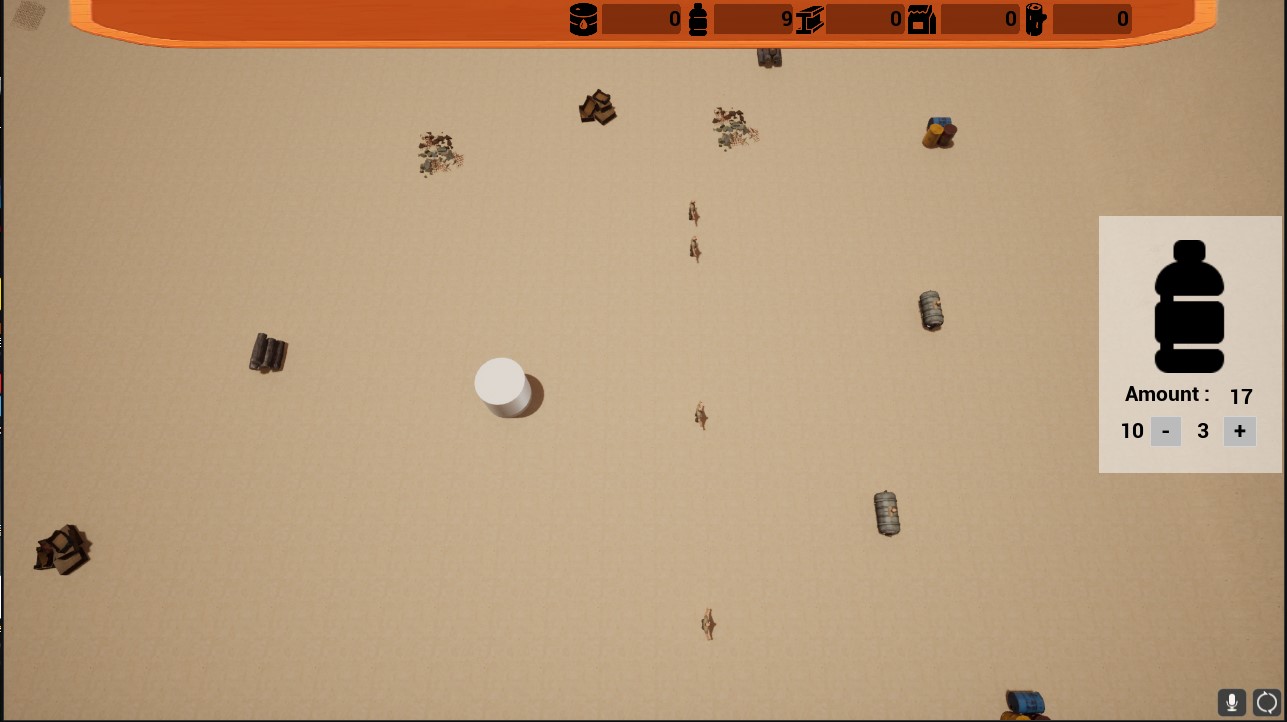
TCP서버는 IOCP서버로 변환하였고 클라이언트는 overlapped I/O로 구현하였다.

모든 object는 object class가 부모 class이며, 자식으로는 player, citizen, resource로 구현하였다.

Citizen은 생성 단계에서만 packet을 전송하고 이후 move가 변하지 않는 이상 전송하지 않는다.

현재 서버는 resource, citizen의 생성, citizen의 이동, 자원 채취까지만 IOCP로 구현되었다.

다음주에는 지형 쪽을 IOCP로 구현 예정이다.



김지호:

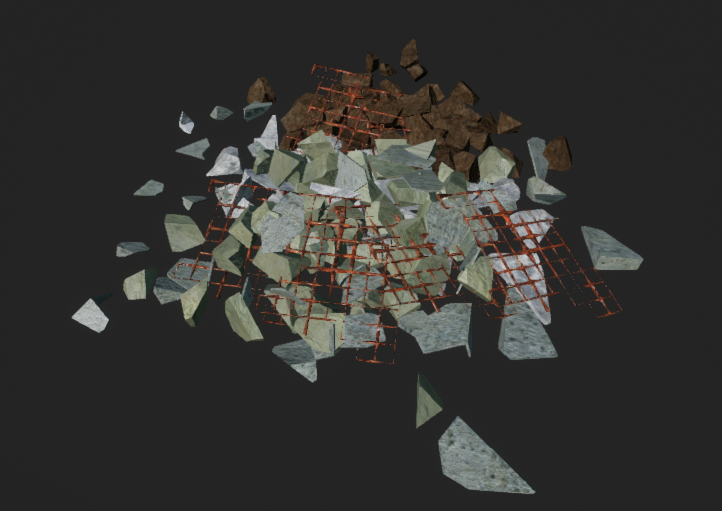
모델링을 구해서 기존에 있던 액터들을 대체했다.



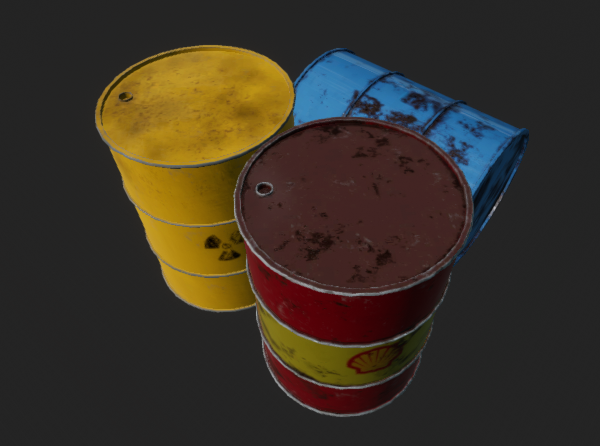
시민



식량



철



기름



물



나무

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **9** | **다음 기간** |  |
| **다음주 할 일** | 윤우영:  김강휘:  김지호: | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |