변동사항

* + 스레드 관련 구현 뒤로 미룰 것
  + 타이머 동기화 관련 구현 뒤로 미룰 것
    1. **2019180025 우정연**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **11월** | | | | | | |
| **일** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** |
|  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|  |  | **기획서 1차제출** |  | 몬스터 클래스 수정 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 캐릭터 선택창 리소스 제작 |  | **기획서 2차 제출** |  | **기획서 3차 제출** | 충돌처리를 위한 ~~구조체~~ 함수 생성 | **기획서 3.5차 제출** |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
|  |  |  | 15일까지  각 팀원들 구현한 내용들  검토 및 Merge | IsReady() |  | AllReady() |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| RecordTime() | **SendThread** | UpdateTime()  **서버 동기화** | 22일까지 각 팀원들 구현한 내용들 검토 및 Merge |  | IsCollidedMonster(), CollideMonster() | IsCollidedCoin(), CollideCoin() |
| 27 | 28 | 29 | 30 |  | | |
| IsCollidedKey(), CollideKey() | IsCollidedPortal(),CollidePortal() | CheckGameOver() |  |
| 12월 | | | | | | |
| 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 |
|  | | | | 1 | 2 | 3 |
| 문제 분석 및 디버깅 | | |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  | |
| 최종 디버깅 | | | | 제출일 |

* + 1. **2020182032 이세민**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **11월** | | | | | | |
| **일** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** |
|  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|  |  | **기획서 1차 제출** | 플레이어 클래스 정리,  UpdatePlayerInput() 키 이벤트 | UpdatePlayerLocation() 이동 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|  | ID 입력 화면 리소스 제작 | **기획서 2차 제출** | SendPlayerData 구조체 구현 | ~~UpdateSendData() 구현~~ | KeyInput 구조체 통신 구현 | **기획서 3.5차 제출** |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
|  | ~~ID 정보를 담은 SendPlayerDdata 송수신 구현~~  ~~UpdateSendData() 구현~~ | ID 정보를 담은 SendPlayerData 송수신 구현 | 15일까지  각 팀원들 구현한 내용들  검토, merge  전송 시간 계산 함수 구현 |  | 승패 결과 화면 리소스 제작, UpdateTime() 구현 | 각종 테스트 및 오류 수정 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
|  | **타임 오버에 따른 CheckGameOver() 구현** | **클라이언트에게 bIsPlaying 전송, 서버 동기화** | 22일까지 각 팀원들 구현한 내용들 검토 및 Merge |  | IsPlayerWinner() 승패 판별 함수 구현 및 송수신 | 승패 결과 화면 렌더링 구현 |
| 27 | 28 | 29 | 30 |  | | |
|  | 열쇠 획득 CheckGameOver() 구현 |  | 모든 플레이어 게임 오버 시 CheckGameOver() |
| **12월** | | | | | | |
| **일** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** |
|  | | | | 1 | 2 | 3 |
| 문제 분석 및 디버깅 | | |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  | |
| 최종 디버깅 | | | | 제출일 |

* + 1. **2020180034 정가온**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **11월** | | | | | | |
| **일** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** |
|  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|  |  | 기획서 1차 제출 | 코인클래스 구현  class Coin{} | 플랫폼 클래스 구현  platform{} |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|  |  | ScrollingCamera();  **기획서 2차 제출** |  | **기획서 3차 제출** |  | **기획서 3.5차 제출** |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
|  | ~~InitPlatform() 구현~~ |  | 15일까지  각 팀원들 구현한 내용들  검토 및 merge. | PlayerMgr구조체 구현,  InitPlayer()  구현 | initMonster()구현  InitCoin() 구현 | initServer()  서버를 생성하여 플레이어의 초기 위치를 선정하고 서버 데이터를 초기화 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| **클라이언트에게 SendGameData**  **정보전송** | ~~InitPlatform() 구현~~  **Recv\_Thread 구현** | ~~클라이언트에게 SendGameData~~  ~~정보전송~~  **서버 동기화** | 22일까지 각 팀원들 구현한 내용들 검토 및 Merge | 수신받은 데이터를 토대로 클라이언트 렌더링 수정 |  |  |
| 27 | 28 | 29 | 30 |  | | |
|  | ChangeCamera()  플레이어 사망시 카메라 전환 구현 |  | 29일까지  각 팀원들 구현한 내용들  검토 및 merge. |
| **12월** | | | | | | |
| **일** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** |
|  | | | | 1 | 2 | 3 |
| 문제 분석 및 디버깅 | | |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  | |
| 최종 디버깅 | | | | 제출일 |