네트워크 게임 프로그래밍 Term Project

계획서

게임공학과

2017180012 박주용

2017180029 이예준

2017182030 이수민(팀장)

목차

1. 애플리케이션 기획

* 게임 소개
* 게임 흐름

1. High-level 디자인

* Flow Chart
* ER Diagram
* 서버 구현 내용
* 클라이언트 구현 내용

1. Low-level 디자인

* 애플리케이션 프로토콜
* 함수 설명

1. 팀원 별 역할분담
2. 개발환경
3. 개발일정
4. 애플리케이션 기획

* 게임소개

1. 게임 이름: Just Jump
2. 게임 장르: 2D 플랫포머 게임
3. 게임 컨셉: 3단계 스테이지로 구성되어 있으며 장애물들을 피해 플랫폼들을 밟고 점프하며 마지막 스테이지까지 먼저 가는 사람이 승리하는 게임.
4. 조작 방법: 키보드 4방향키, 스페이스바(점프)

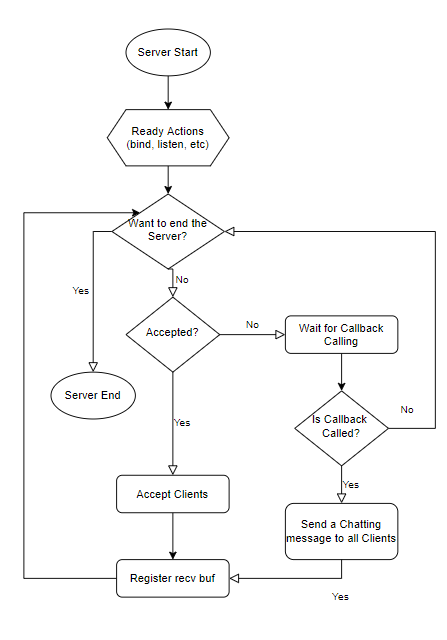
* 게임흐름

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 화면 | 설명 | 게임 플레이 화면 |
| 로그인 | 유저가 게임 플레이 전에 회원가입과 로그인을 할 수 있는 로그인 화면이 나타난다.  ID를 입력하고 로그인을 누르면 해당 아이디로 플레이어 네임이 정해진다. |  |
| 로비 | 3명의 유저가 로비에 모두 모이면 10초 후 3명의 유저가 동시에 인게임으로 넘어간다. |  |
| 인 게임 | 게임이 시작되면 플레이어가 시작 위치와 HP를 받게 되고 점프, 이동을 통해 플랫폼을 받고 올라가며 장애물을 피하며 맨 위 포탈(목적지)까지 간다.  포탈에서 윗 방향 키를 누르면 다음 스테이지로 넘어간다.  장애물에 피격될 때, 장애물로 인해서 혹은 플랫폼을 밟지 못해서 낙하했을 때 HP가 깎이게 된다.  HP가 0이 되면 죽게 되고 사망 메시지가 화면에 뜬다. 확인을 누르면 HP가 리셋되고 해당 스테이지 초기 위치에서 다시 시작한다. |  |
| 게임  클리어 | 마지막 스테이지에서 포탈로 이동하면 게임 클리어 화면이 나온다.  모든 플레이어가 클리어 스테이지에 도착하면 게임종료 버튼을 눌러 게임을 종료한다.. |  |

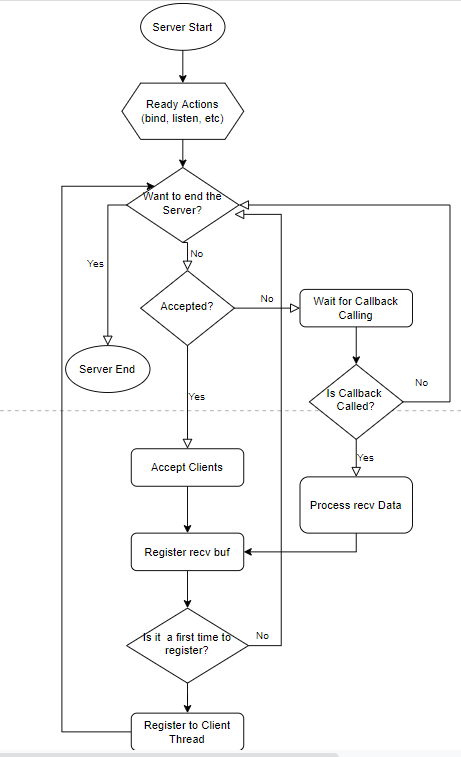
1. High-level 디자인

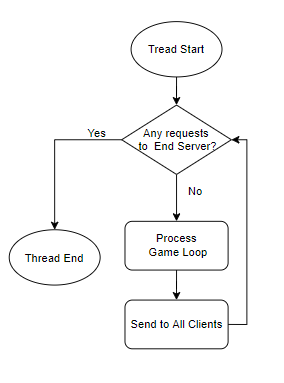
* Flow Chart

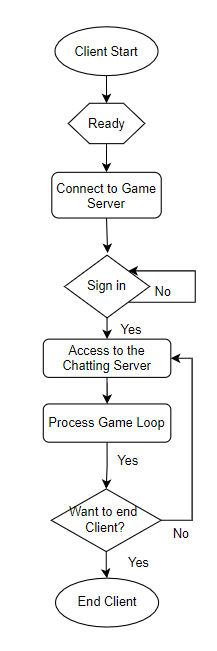
1. 채팅 서버



1. 게임 서버



1. 스레드  
   
2. 클라이언트



* ER Diagram



1. Low-level 디자인

* 애플리케이션 프로토콜(데이터 송수신 패킷)

|  |  |
| --- | --- |
| 패킷 이름 | 설명 |
| **cs\_packet\_login**{  size, type, username[MAX\_NAME\_SIZE], password[MAX\_PW\_SIZE]  } | size만큼의 패킷을 받아서 type을 확인하고 cs\_packet\_login이면 username을 서버에 있는 클라이언트에 할당한다.  이때 서버는 클라이언트의 id, 즉 c\_id를 할당 받아서 클라이언트에게 할당을 하고 sc\_packet\_login\_ok를 클라이언트에게 보낸다. |
| **sc\_packet\_login\_ok**{  size, type, id, x, y  } | size만큼의 패킷을 받아서 type을 확인하고, 클라이언트의 id와(name아님), 클라이언트(플레이어)의 시작 x, y좌표를 보내준다. |
| **sc\_packet\_put\_object**{  size, type, id, x, y,  username[MAX\_NAME\_SIZE], state,  w, h, hp, dir, stealth  } | 클라이언트가 어떠한 정보를 가지고 사용자들을 표현해야 하는지 위치정보, username, 배열구조에서 사용할 클라이언트 id, 플레이어 상태, 캐릭터 이미지의 너비/높이, 플레이어 무적 유무, 플레이어 hp, 플레이어의 방향을 보내서 캐릭터를 설정한다. |
| **sc\_packet\_logout\_object**{  size, type, id  } | 클라이언트 id가 사라졌다는 패킷을 보내 다른 사람들의 화면에서 해당 id를 가진 플레이어를 없애 주는 역할이다. |
| **cs\_packet\_move**{  size, type, dir  } | 플레이어가 dir 방향으로 움직이고 싶다는 패킷을 서버가 받는다. |
| **sc\_packet\_move\_process{**  size, type, id, x, y, state, hp, rank  } | 플레이어의 이동 방향을 가지고 서버에서 이동처리를 해준 다음 그 결과를 클라이언트에게 알려준다.  Id: 클라이언트의 소켓 번호  x,y: 플레이어의 위치정보  state: 플레이어의 상태정보  hp: 플레이어의 hp  Rank: 플레이어들의 좌표값을 토대로 순위를 매겨서 전송 |
| **sc\_packet\_robby{**  size, type, count, countdownTime  } | Count: 로비에 플레이어가 몇 명이 모였는지 센다.  countdownTime: 10,9, …, 1 까지 카운트다운 |

* 함수 설명(서버)

|  |  |
| --- | --- |
| 함수 이름 | 설명 |
| void CLIENT::**do\_send**() | send관련 패킷과 send하기위한 버퍼를 만들고 send한다. |
| void CLIENT::**do\_recv**() | recv를 하고 recv 오류 시 오류 처리를 한다. |
| void **update**() | 게임로직 스레드에 들어가는 함수로, 플레이어의 이동 처리(CLIENT::update()), 오브젝트의 이동 처리(OBJECT::update()), 플레이어와 오브젝트의 충돌 및 상호작용 처리(adjustPlayer(), collp2o()) 등을 담당하는 함수. |
| void CLIENT::update() | 플레이어의 움직임 및 상태를 처리하는 함수이다. |
| void OBJECT::update() | 오브젝트의 움직임을 처리하는 함수이다. |
| void adjustPlayer(client, object, ocount) | 플레이어와 오브젝트 간의 상호 작용을 처리하는 함수이다. |
| void collp2o(client, object) | 플레이어와 오브젝트 간의 충돌 체크를 하는 함수이다. |
| void CLIENT::spike\_hurttime() | 플레이어가 가시 장애물에 부딪혔을 때 발생하는 로직을 처리하는 함수이다. |
| void CLIENT::stealthtime() | 플레이어가 장애물에 부딪혀서 일정 시간무적 상태가 되는 것을 처리하는 함수이다. |
| void CLIENT::hurt() | 플레이어가 장애물에 부딪혀서 hp가 감소하는 것을 처리하는 함수이다. |
| DWORD WINAPI ClientInputThread(LPVOID arg) | 플레이어의 키 입력을 받는 스레드이다.  Arg로 플레이어 넘버와 소켓을 받는다.  플레이어 3명 모두가 이 함수로 독자적인 스레드를 생성한다. |
| DWORD WINAPI GameLogicThread(LPVOID arg) | 게임 로직이 돌아가는 스레드이다.  다른 플레이어들에게 update()된 정보 broadcast |
| void InitClientInfo(int clientNum) | 클라와 연결이 되면 클라이언트의 정보를 초기화해준다. |

* 함수 설명(클라이언트)

|  |  |
| --- | --- |
| 함수 이름 | 설명 |
| void CLIENT::**do\_send**() | send관련 패킷과 send하기 위한 버퍼를 만들고 send한다. |
| void CLIENT::**do\_recv**() | recv를 하고 recv 오류 시 오류 처리를 한다. |
|  |  |
|  |  |

1. 팀원 별 역할 분담

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 박주용 | 이예준 | 이수민 |
| 서버로 이동 로직 옮기기 | 회원가입 로직 ui 설게 | 서버로 충돌처리 옮기기 |
| 클라 - 로비에 모인 플레이어수와 플레이어3명이 모두 모이면 카운트다운 | 클라- 순위매기기 추가 | 로비에 몇 명 들어왔는지 판단. |
|  | 서버에서 순위로직 만들기 | 서버 프레임워크 |
|  | 게임종료 버튼. | 클라이언트ui 프레임워크구현 |

1. 개발 환경

* 운영체제: Window 10
* 컴파일러: Visual Studio 2019
* 데이터 정렬 방식: 서버/클라이언트 모두 LittleEndian
* 클라이언트 사용 라이브러리: Win32 API
* 사용 언어: C/C++
* 통신 프로토콜: TCP/IP
* 주소 체계: IPv4
* 버전 관리 시스템: GitHub

1. 개발 일정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 날짜 | 박주용 | 이예준 | 이수민(팀장) |
| 11/2 이전 | 계획서 작성 | | |
| 11/5 |  |  | 서버,클라 기초 네트워크 프레임워크 구성 및 필요한 프로토콜 작성 |
| 11/6 | 클라이언트 구조 파악 |  | 서버,클라 기초 네트워크 프레임워크 구성 및 필요한 프로토콜 작성 |
| 11/7 | 클라이언트 구조 파악 |  | 서버,클라 기초 네트워크 프레임워크 구성 및 필요한 프로토콜 작성 |
| 11/8 |  |  |  |
| 11/9 | 타 과목 시험준비 |  | 서버,클라 기초 네트워크 프레임워크 구성 및 필요한 프로토콜 작성 |
| 11/10 | UI함수 파악 |  | 클라이언트 do\_recv 기초구현 |
| 11/11 |  |  | 클라이언트 do\_send 기초구현 |
| 11/12 | 화면에 text 띄우기 test |  | 서버 멀티스레드 함수 생성 및버그 없는지 테스트. |
| 11/13 | 화면에 text 띄우기 test |  |  |
| 11/14 |  |  | Adjustplayer, collp2o로직 서버로 옮기기. |
| 11/15 | 로비 카운트다운 및 참가 인원수 구현 |  | Adjustplayer, collp2o로직 서버로 옮기기. |
| 11/16 | 로비 카운트다운 및 참가 인원수 구현 |  | Adjustplayer, collp2o로직 서버로 옮기기. |
| 11/17 |  |  |  |
| 11/18 | 로비 카운트다운 및 참가 인원수 구현 |  | Spike\_hurttime 로직 서버로 옮기기. |
| 11/19 |  |  | Stealthtime() 로직 서버로 옮기기 |
| 11/20 | 서버 이동 로직 연동 |  | Hurt()로직 서버로 옮기기 |
| 11/21 | 서버 이동 로직 연동 |  |  |
| 11/22 | 서버 이동 로직 연동 |  | 공유자원으로 인한 임계영역 사용 최소화작업 |
| 11/23 |  |  | 공유자원으로 인한 임계영역 사용 최소화작업 |
| 11/24 | 서버 이동 로직 연동 |  | 공유자원으로 인한 임계영역 사용 최소화작업 |
| 11/25 |  |  | 로비에 몇 명 들어왔는지 판단로직 제작 |
| 11/26 | 서버 이동 로직 연동 |  |  |
| 11/27 | 서버 이동 로직 연동 |  | 클라를 켤 때, ip주소를 입력하고 들어가게끔 수정 |
| 11/28 |  |  |  |
| 11/29 | 추가 구현 or 정리 |  |  |
| 11/30 |  |  | 코드 정리 |
| 12/1 | 추가 구현 or 정리 |  | 코드 정리 |
| 12/2 |  |  | 코드 정리 |
| 12/3 | 추가 구현 or 정리 |  | 최종 정리 및 추가구현 |
| 12/4 | 추가 구현 or 정리 | 버그수정 | 최종 정리 및 추가구현 |
| 12/5 | 최종 정리 | 버그수정 | 최종 정리 및 추가구현 |
| 12/6 |  | 버그수정 | 최종 정리 및 추가구현 |
| 12/7 | 최종 정리 | 버그수정 | 최종 정리 및 추가구현 |
| 12/8 | 최종 마감일 | | |