**Perfect Shape**

팀원: 이도영, 유재우 이도

목차

1. 문서 개요………………………………………………………………………………………………………………………………………….2

1. 문서 개요

1.1 기획서 방향

네트워크 게임 프로그래밍 텀프로젝트를 만들기 위한 기획서 초안.

게임에 대한 방향을 설정하고 앞으로의 게임을 만들기위한 기획서.

지속적인 피드백으로 문서의 변경을 요점으로 두고 있으며 팀원과의 소통을 통해 수정해 나갈 예정

1.2 개발 환경

* OS : Windows 10
* IDE : Visual Studio 2019
* API : Win32 API / Windows Socket API
* 네트워크 IO모델 : 다중 쓰레드 모델
* 언어 : C / C++

1.3 개인별 역할 분담

1. 이도영

-

2. 유재우

-

3. 이도

-

2. 게임 개요

2.1 Perfect Shape 개요

플레이어를 방향키로 조정하여 최대한 오랫동안 살아남아 기록을 세우는 게임

3. 게임 플레이

3.1 게임플레이 개요

3.2 게임 흐름도

게임자체가 가볍게 즐길 수 있는 캐주얼한 게임을 목표로 기획했기에 복잡한 과정이 아닌 3가

지의 흐름으로 간단한 과정으로 다이아를 훔칠 수 있도록 기획함.

4. Level Design

4.1 High – Level Design

맵은 백화점과 같은 큰 건물에서 진행됨 에시로 백화점에서 팔고 있는 다이아몬드를 훔치는 것

을 목표로 게임이 진행됨.

4.1 Low – Level Design

6. 개발일정

5.1 플레이어 개요

게임을 플레이하는 플레이어에 관한 문서로 게임을 좀 더 가볍게 느낄 수 있도록 다소 가벼운

캐릭터로 기획

7. HOSTORY

2022 10/22 14:30

텍스트, 모니터, 전화, 휴대폰이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<Discord를 통한 비 대면 회의>

* 코드분석
* 클라이언트 추가 사항
* Git 생성 및 clone
* 게임 플로우 작성

2022 10/26

넷겜플 수업시간 코드 분석

* 게임 변경 Break Down -> Perfect Shape



1029회의 Discord를 통한 온라인 회의

1. 주석

2. 서버 클라 코드 나누기

3. protocol 생각하기

* 맵 -> 전부?
  + Server :: Collide
  + Server :: State -> 열리는지 닫히는지
  + Server :: Open\_door
  + Server :: pos
* Enemy -> ADD -> id 값만 받아오면 된다. -> 각 클라 뿌려준다.
  + Enemy protocol 만들어야 함.
    - 이동 -> 플레이어 따라간다.
    - Type -> attack
    - State -> 체력
    - EnemyBulletPos
    - EnemyBulletNum
* Player
  + Protocol
    - Key\_input
    - PlayerBulletPos
    - PlayerBulletNum -> 배열로 함. 20발

행렬 -> protocol