**개발 일정 수정 사항**

**개별 개발일정**

박의인

11월 개발일정

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **일** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** |
|  | 11/1 | 11/2 | 11/3 | 11/4 | 11/5 | 11/6 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 11/7 | 11/8 | 11/9 | 11/10 | 11/11 | 11/12 | 11/13 |
|  |  | 계획서 재검사 |  | **졸작 회의** | 서버 소켓 생성 및 기본 구조 작성 | **백신 2차 1일차** |
| 11/14 | 11/15 | 11/16 | 11/17 | 11/18 | 11/19 | 11/20 |
| **백신 2차 2일차** | ~~C\_SAVE\_PACKET() 작성~~ | 1주차 점검 및 회의 | S\_SAVE\_PACKET() 작성 | **졸작 회의** |  | SC\_LOGIN() 작성 |
| 11/21 | 11/22 | 11/23 | 11/24 | 11/25 | 11/26 | 11/27 |
|  | SC\_GAMESTART() 작성 | 2주차 점검 및 회의(완성된 클라이언트에 서버 연결 후 테스트) | SC\_SEND() - MOVE 패킷 처리 작성 | **졸작 회의** |  | SC\_SEND() - 충돌 및 도착시 패킷 전송 처리 작성 |
| 11/28 | 11/29 | 11/30 |  |  |  |  |
| 데모 플레이 |  | 3주차 점검 및 회의(데모 플레이 후 오류 없을 시 추가 구현 구상) |  |  |  |  |

12월 개발일정

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **일** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** |
|  |  |  | 12/1 | 12/2 | 12/3 | 12/4 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 12/5 | 12/6 | 12/7 | 12/8 | 12/9 | 12/10 | 12/11 |
|  | 최종 점검 및 회의 | 과제 종료 |  |  |  |  |

홍진선

11월 개발일정

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **일** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** |
|  | 11/1 | 11/2 | 11/3 | 11/4 | 11/5 | 11/6 |
|  | 추진 계획서 제출 | 계획서 검수 |  |  |  |  |
| 11/7 | 11/8 | 11/9 | 11/10 | 11/11 | 11/12 | 11/13 |
|  |  | 계획서 재검사 | **데이터베이스 시험** | OpenGL 개발환경 세팅 |  |  |
| 11/14 | 11/15 | 11/16 | 11/17 | 11/18 | 11/19 | 11/20 |
|  | **졸업작품 면담** | 1주차 점검 및 회의 | C\_UPDATE() -  case: LOGIN, GAMESTART 작성 | C\_UPDATE() -  case: TIME 작성 |  | ~~CS\_MOVE() -~~  ~~case: VK\_UP, VK\_DOWN 작성~~ |
| 11/21 | 11/22 | 11/23 | 11/24 | 11/25 | 11/26 | 11/27 |
| ~~CS\_MOVE() -~~  ~~case: VK\_RIGHT, VK\_LEFT 작성~~  CS\_MOVE()  case: ‘w’,  ‘s’ 작성 |  | 2주차 점검 및 회의(완성된 클라이언트에 서버 연결 후 테스트) | ~~C\_UPDATE() -~~  ~~case: LOCATION 작성~~  CS\_MOVE() -  case: ‘a’, ‘d’ 작성 | C\_UPDATE() -  case: LOCATION 작성 |  | 11/27  C\_UPDATE() -  case: RESULT 작성 |
| 11/28 | 11/29 | 11/30 |  |  |  |  |
| 데모 플레이 |  | 3주차 점검 및 회의(데모 플레이 후 오류 없을 시 추가 구현 구상) |  |  |  |  |

12월 개발일정

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **일** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** |
|  |  |  | 12/1 | 12/2 | 12/3 | 12/4 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 12/5 | 12/6 | 12/7 | 12/8 | 12/9 | 12/10 | 12/11 |
|  | 최종 점검 및 회의 | 과제 종료 |  |  |  |  |

정의범

11월 개발일정

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **일** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** |
|  | 11/1 | 11/2 | 11/3 | 11/4 | 11/5 | 11/6 |
|  | 추진 계획서 제출 | 계획서 검수 |  |  |  |  |
| 11/7 | 11/8 | 11/9 | 11/10 | 11/11 | 11/12 | 11/13 |
|  |  | 계획서 재검사 | **데이터베이스 시험** | OpenGL 개발환경 세팅 | 게임 맵 제작 | 괴물, 캐릭터 제작 |
| 11/14 | 11/15 | 11/16 | 11/17 | 11/18 | 11/19 | 11/20 |
|  | **졸업작품 면담**  Front 장애물 제작,  behind장애물 제작 | 1주차 점검 및 회의 |  | 유저와 장애물 속도 조정 | 장애물과 유저간 충돌 계산( COLL\_CHECK()) 작성 |  |
| 11/21 | 11/22 | 11/23 | 11/24 | 11/25 | 11/26 | 11/27 |
| SC\_OBJECT\_MOVE(),  함수 작성 |  | 2주차 점검 및 회의(완성된 클라이언트에 서버 연결 후 테스트) |  | GOAL\_CHECK()함수 작성 | 타이머(SC\_TIME() ) 작성 |  |
| 11/28 | 11/29 | 11/30 |  |  |  |  |
| 데모 플레이 | **졸업작품 면담** | 3주차 점검 및 회의(데모 플레이 후 오류 없을 시 추가 구현 구상) |  |  |  |  |

12월 개발일정

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **일** | **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** |
|  |  |  | 12/1 | 12/2 | 12/3 | 12/4 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 12/5 | 12/6 | 12/7 | 12/8 | 12/9 | 12/10 | 12/11 |
|  | 최종 점검 및 회의 | 과제 종료 |  |  |  |  |