<Product backlog>

-게임 시작전

유저는 로그인하여 서비스를 이용하고자 한다.

→ 유저 로그인  
→ 유저 등록

→ 회원가입

유저는 다른 유저와 같이 게임하기 위해 방을 만든다/참가한다.

→유저간 통신

유저는 게임을 시작하려고 한다.

→ 준비 상태 동기화

→ 호스트의 게임시작 버튼 활성화

-게임 시작

해당 게임의 기본 로직을 구현합니다.  
→ 각 유저 상태 정보 동기화  
→ 승리 조건 판별  
→ 장애물 설치 기능

→ 장애물 설치 가능여부 판별 기능  
→ 이동 가능 여부 판별 기능

→ 각 플레이어 말 이동

→ 시간 제한을 위한 타이머 기능

사용자가 게임을 쉽게 이용할 수 있도록 사용자 인터페이스 및 효과

→ 로그인 버튼

→ 회원가입 버튼  
→ 설명서 버튼

→ 플레이어 프로필  
→ 이동 가능/불가능한 칸 표시

→ 장애물 설치 가능 불가능한 칸 표시

→ 음향

→ 스테이지 선택 기능

다른 사용자와 멀티플레이게임을 할 수 있도록 멀티플레이어 기능을 추가합니다.  
→ 서버간 통신

유저간 게임을 종료한다.

→ 서버에 게임 결과 업데이트

유저가 게임을 강제로 종료한다.

→ 상대편 플레이어 연결 종료

→ 서버에 게임 결과 업데이트

서버는 게임 결과를 업데이트 한다.

→ DB정보 업데이트