최종 개발 정리

Client

1. 로비화면

* 로비 씬에서 카메라가 아주 조금씩 움직임 or 지금 있는 로비화면에서 UI들이 버튼형식으로 클릭 할 수 있어야함 (여기서 UI를 클릭해서 넘기게 가능한가? 회의 필요)
* 클릭 시 클라이언트에 정보 저장 후 매칭 클릭 시 서버로 전송

1. 로딩화면

* 매칭 누르고 매칭이 되면 로딩 화면 3초 정도? (로딩화면은 해상도 수정 필요)  
  - 게임을 키면 로딩창을 넣어도 좋을 듯 함 - 로딩창이 있으면 보다 게임처럼 보일 수 있음 (서버에서 관리X)

1. 인게임화면  
   - 설명x (알아서 컨텐츠 터질 때 까지 넣고 서버한테 연동하라고 협박 하셈)
2. 결과 화면

* Solo 모드와 같은 결과화면을 할지 다른 방법을 택할지 (회의 필요)

1. 사운드 및 이펙트

* 위 내용이 끝나면 작업하는게 좋을 듯? 사운드와 이펙트는 같이 좋은걸 골라보도록 하자

1. 추가적인 쉐이더?

\*4vs4를 만든다 생각하고 인게임 만들어야함 절때로 혼자 플레이 한다 생각하고 만들면 안됨

Server

1. 로그인 및 로그아웃

* 클라이언트가 서버 접속시 고유 id부여
* 로그아웃(디스커넥트)시 게임이 진행중이면 진행중인 방의 캐릭터 out,
* 솔로 모드 라면 게임 종료
* (재접속을 만들어야 하는가?) 조금 고민을 해보자

1. 매칭 추가 구현

* 4vs4 구현 및 방마다 동기화 확인해서 잘되는지 계속 확인하자
* 지금 처럼 vector를 사용해서 구현해도 되지만 시간이 있다면 Unordered\_map hash 를 사용해보자
* 매칭이 중요하다. 흔들리면 모든게 구현이 어렵다.

1. 인게임

* 지금 잘 못 되어 있는 포지션과 키 시스템을 빠르게 바꿔야한다.
* 모든걸 서버에서 하도록 바꾸자
* 동기화에 신경을 많이 써야한다. 특히 충돌체크! 매우 중요 ¡Ú

1. 트위치 채팅

* 매우 중요한 요소이다. 무조건 잘되어야 한다. 클라이언트와도 연동이 잘되어야 한다.
* 트위치에서 채팅을 받아와 그것을 각 클라에게 잘 전달해 주자.

1. 결과창

* 클라이언트와 같은 내용.