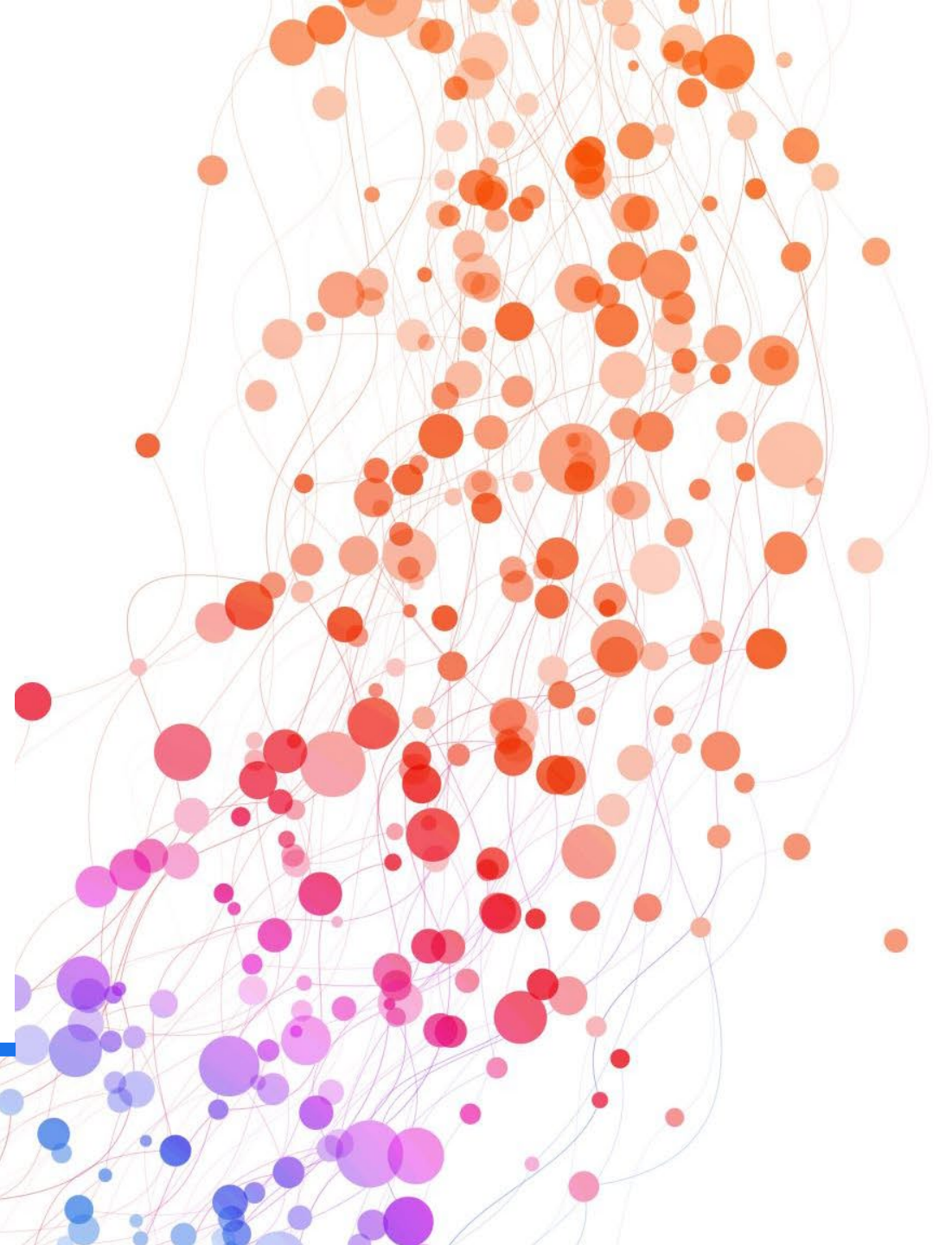
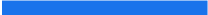


게임서버 텀프로젝트 발표자료


2017184028 임해인





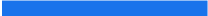
구현 내용 개요

- 이동 [OK]
- 지형 장애물[OK]
- NPC[OK]
- NPC 이동 [BAD (A* X)]
- DB [X]
- SCRIPT[X]
- CHAT [OK]
- 전투 메시지[NORMAL]
- 성능 측정 [X]
- 파티 [70 %]



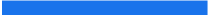
기본 구현

- MAP
 - 2000 X 2000 map[OK]
 - 20x20 window (시야 15 X 15) -> 시야 (10X10)
 - 장애물 존재 [OK]
- 캐릭터
 - LOGIN [X]
 - 경험치 레벨 HP [NORMAL]
 - EXP -> LEVEL [OK]
 - 체력회복 [OK]
 - 0이 될 시 시작위치로 [X]
 - DB [X]



기본 구현

- UI
 - 레벨 표시 [OK]
 - 채팅 [OK]
- 몬스터
 - 종류 1가지
 - AGRO + 로밍
 - 로밍 이동 위치 제한 [OK]
 - AGRO 이동 [BAD -> A* 사용 X]
 - 죽은 후 부활 [OK]



추가 구현

- 파티
 - 생성 [OK]
 - 접속 [OK]
 - 탈퇴 [OK]
 - 상태 공유 [50 %]
 - 파티 보너스 [50 %]