게임 설명서

작성자 : 임해인

학번 : 2017184028

학과 : 게임공학과

# 구현내용 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 % ]

# 기본구현

* 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 ]
* 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 ]

# 추가구현

* 파티
  + 생성 [ OK ]
  + 접속 [ OK ]
  + 탈퇴 [ 80% ]
  + 상태 공유 [ OK ]
  + 파티 보너스 [ 50 % ]

**<구현 세부 설명 – 추가 구현 사항>**

# 파티 기능

텍스트, 폰트, 스크린샷, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 폰트, 스크린샷, 타이포그래피이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

파티 기능 구현을 위하여, 파티에 생성, 접속, 탈출 등의 프로토콜을 추가하였습니다.

파티 기능 중 파티원의 정보를 요약하여 업데이트 하기 위한 프로토콜(SC\_P\_STAT)을 추가했습니다.

<구현>

텍스트, 스크린샷, 폰트, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

대부분의 파티의 정보를 전달하는 부분의 구현은 다음의 규칙으로 구현이 되었습니다.

플레이어가 파티에 가입되어 있는지 확인을 하고, 파티의 맴버 별 접속 여부를 판단하여, 처리를 진행합니다.

위와 같은 논리를 보장하기 위하여, 접속 및 탈출을 기준으로 맴버 수를 제안하고 있습니다.

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

대표적인 예제로 파티 보너스의 예제를 들 수 있습니다.

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

NPC가 죽었을 경우, 플레이어에게 기본적으로 경험치를 전송하고, 그리고 파티에 가입했을 경우, 상대적으로 작은 경험치를 모든 유저에게 제공하게 됩니다.

추후 DB 작업이 들어갈 경우, 해당 상수를 변수로 처리하면 동일하게 동작합니다.

<접속 및 처리>

텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

접속 시도는 문자열을 그대로 서버에 전송하는 것이 아닌, 특정 커멘드가 입력이 되면은 클라이언트에서 해당하는 패킷으로 변환하여 전송하도록 구현되었습니다.

기본적인 예외처리는 클라이언트에서 제한하게 구현하였습니다.