**네트워크 게임 프로그래밍**

**Term project**

**[추진계획서]**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 문서명 | : | 추진계획서 |
| 팀장 | : | 임해인(2017184028) |
| 팀원 |  | 김경욱(2016182005)  전하은(2019182034) |
| 최초작성일 | : | 20221013 |
| 최종수정일 | : | 202201102 |
| 비고 | : |  |

목차

[1. 게임 개요 4](#_Toc118297714)

[1. 게임 소개 4](#_Toc118297715)

[2. 규칙 설명 4](#_Toc118297716)

[3. 기획 수정사항 5](#_Toc118297717)

[개요 5](#_Toc118297718)

[내용 5](#_Toc118297719)

[4. 씬 구성 6](#_Toc118297720)

[2. High Level 7](#_Toc118297721)

[1. 프로그램 쓰레드 구성 7](#_Toc118297722)

[2. Scene 기준 플로우 차트 8](#_Toc118297723)

[LOBBY 8](#_Toc118297724)

[Character Select 9](#_Toc118297725)

[InGame 10](#_Toc118297726)

[3. Low Level 11](#_Toc118297727)

[4. 팀원 별 역할분담 12](#_Toc118297728)

[5. 개발환경 13](#_Toc118297729)

[6. 개발일정 14](#_Toc118297730)

[3. 총합 14](#_Toc118297731)

[4. 임해인 15](#_Toc118297732)

[5. 김경욱 16](#_Toc118297733)

[6. 전하은 17](#_Toc118297734)

[7. 비고 19](#_Toc118297735)

[8. 메모 20](#_Toc118297736)

# 게임 개요

## 게임 소개

텍스트, 클립아트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

~~2~~ 3명의 플레이어가 최후의 순간 금화를 들고 있기 위해

치열한 싸움을 하며 코인을 사수하고,

서로 뺏고 뺏기는 다이나믹 한 플레이가 있는 게임

## 규칙 설명

1. **타이머가 0**이 되는 순간 **코인을 가지고 있는 유저가 승리**합니다.
2. **코인**을 **들고** 있으면 **이동속도가 감소**합니다.
3. **스킬, 데쉬, 공격**을 활용하여 상대방의 **코인을 뺏거나**, 코인을 들고 **도망**갈 수 있습니다.

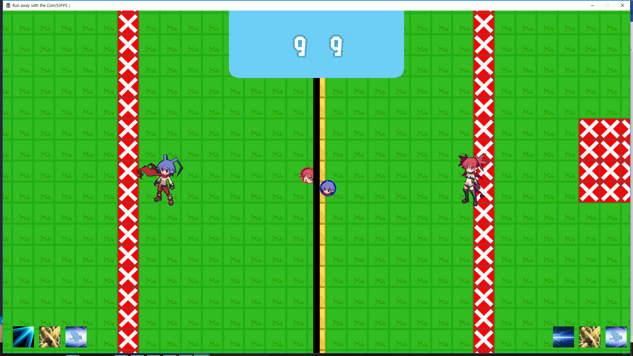
## 기획 수정사항

### 개요

이 파트는 기존 프로젝트(윈도우 프로그래밍) 텀 프로젝트를 네트워크 게임 프로그래밍 텀 프로젝트로 활용하는 과정에서 발생하는 기존 프로젝트에서의 수정사항을 다루는 부분입니다.

### 내용

1. 기준 플레이 인원 2인 -> 3인
   * 기존 프로젝트의 네트워크 환경 구현 간 난이도 조정을 위한 3인 플레이로 변경
2. 클라이언트 2분할 뷰 -> 전체화면 뷰
   * 한 개의 기기에서 동시에 플레이가 아닌 네트워크 플레이기 때문에, 2분할에서 전체화면으로 변경



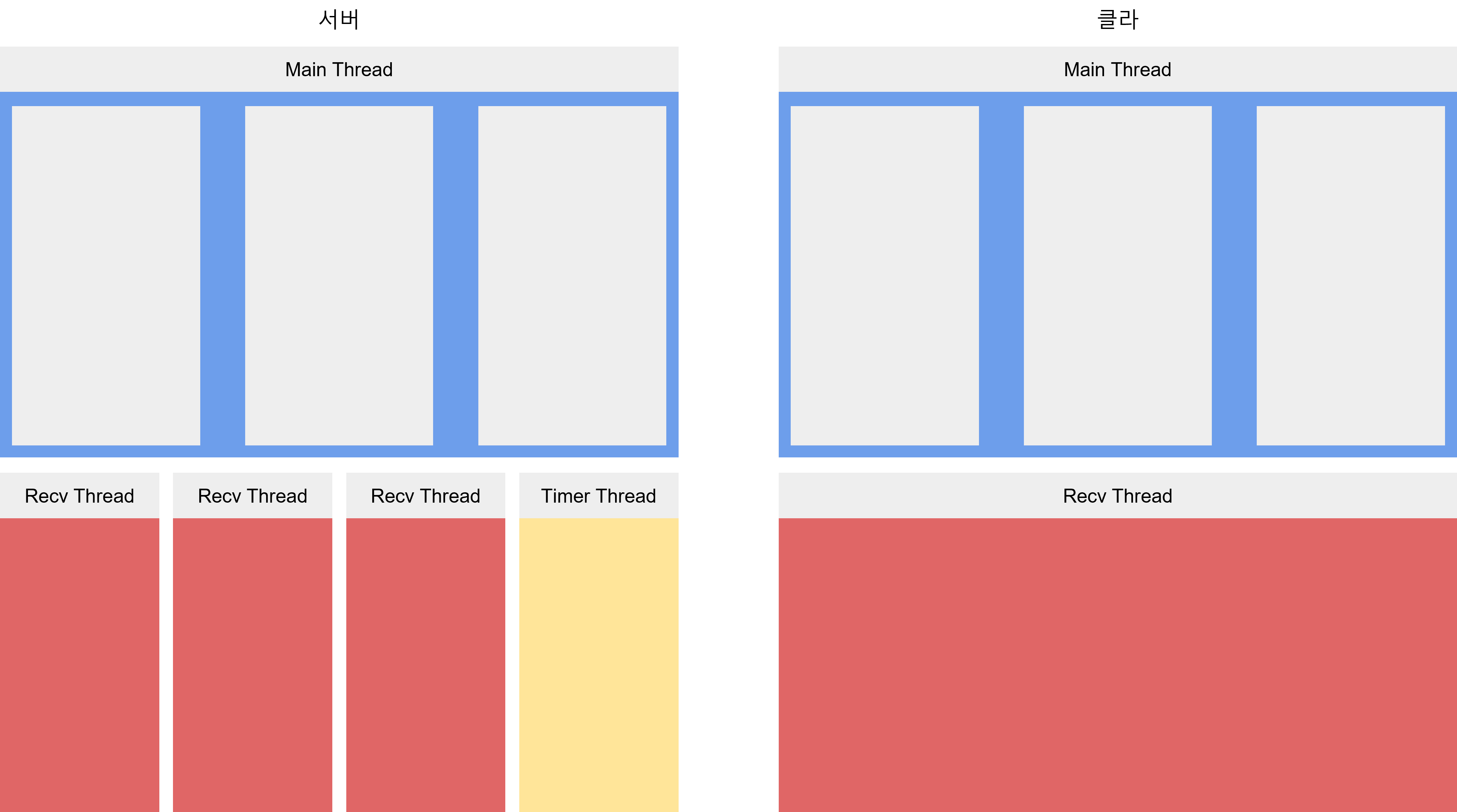
1. LOBBY 내 다른 유저 접속 정보 추가
   * 로비 내에 다른 유저들이 몇 명이 접속했고, Ready 버튼을 눌렀는지 확인할 수 있는 정보 제공 기능 추가
2. 캐릭터 선택 창 3인 선택창으로 수정
3. 게임 룰 소개 창 별도 페이지로 분리

## 씬 구성

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 이름 | 이미지 | 기능 |
| LOBBY | 텍스트, 책이(가) 표시된 사진  높은 신뢰도로 생성된 설명 |  |
| Character  Select | 나무, 사진이(가) 표시된 사진  매우 높은 신뢰도로 생성된 설명 |  |
| InGame |  |  |

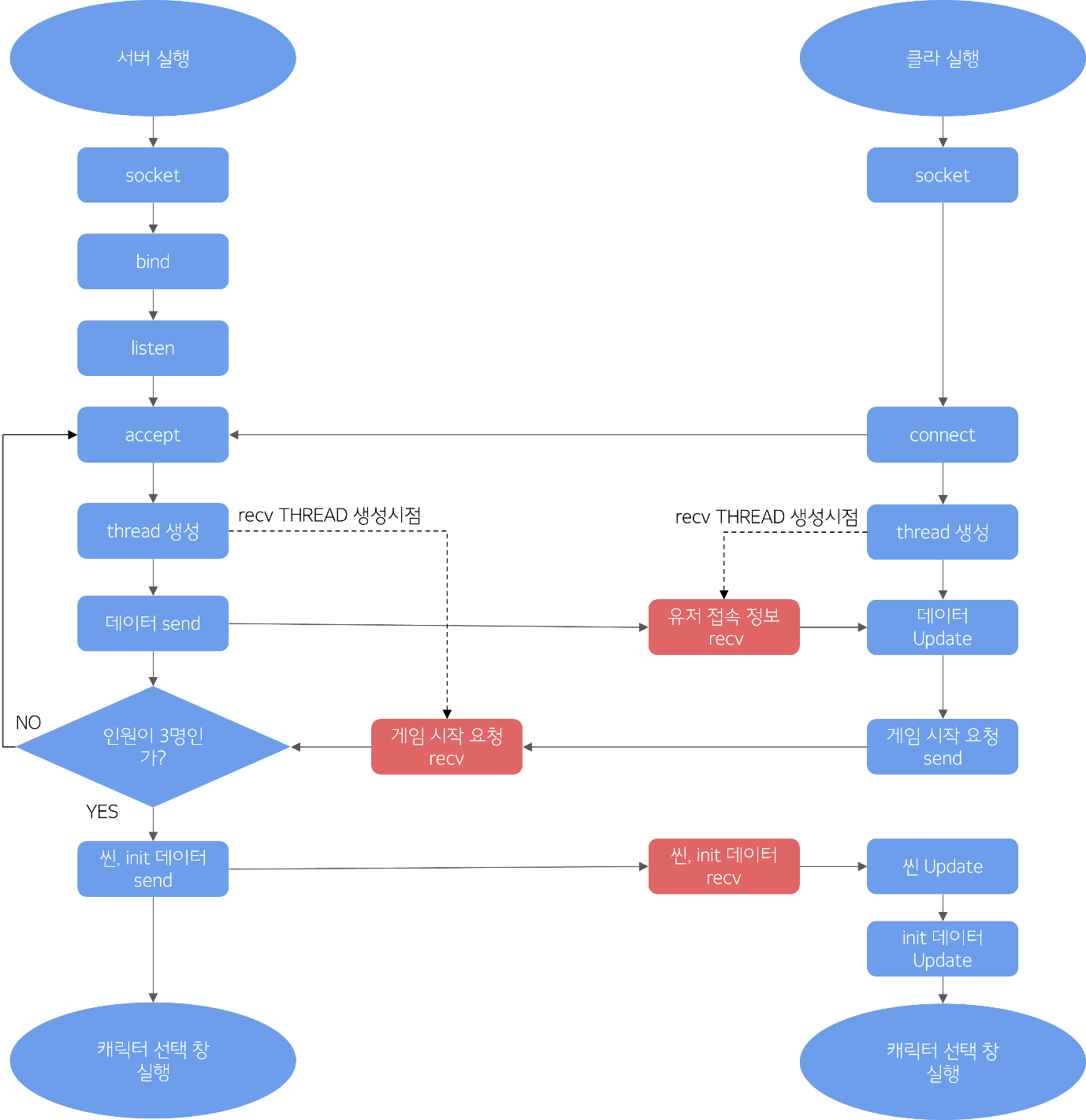
# High Level

## 프로그램 쓰레드 구성

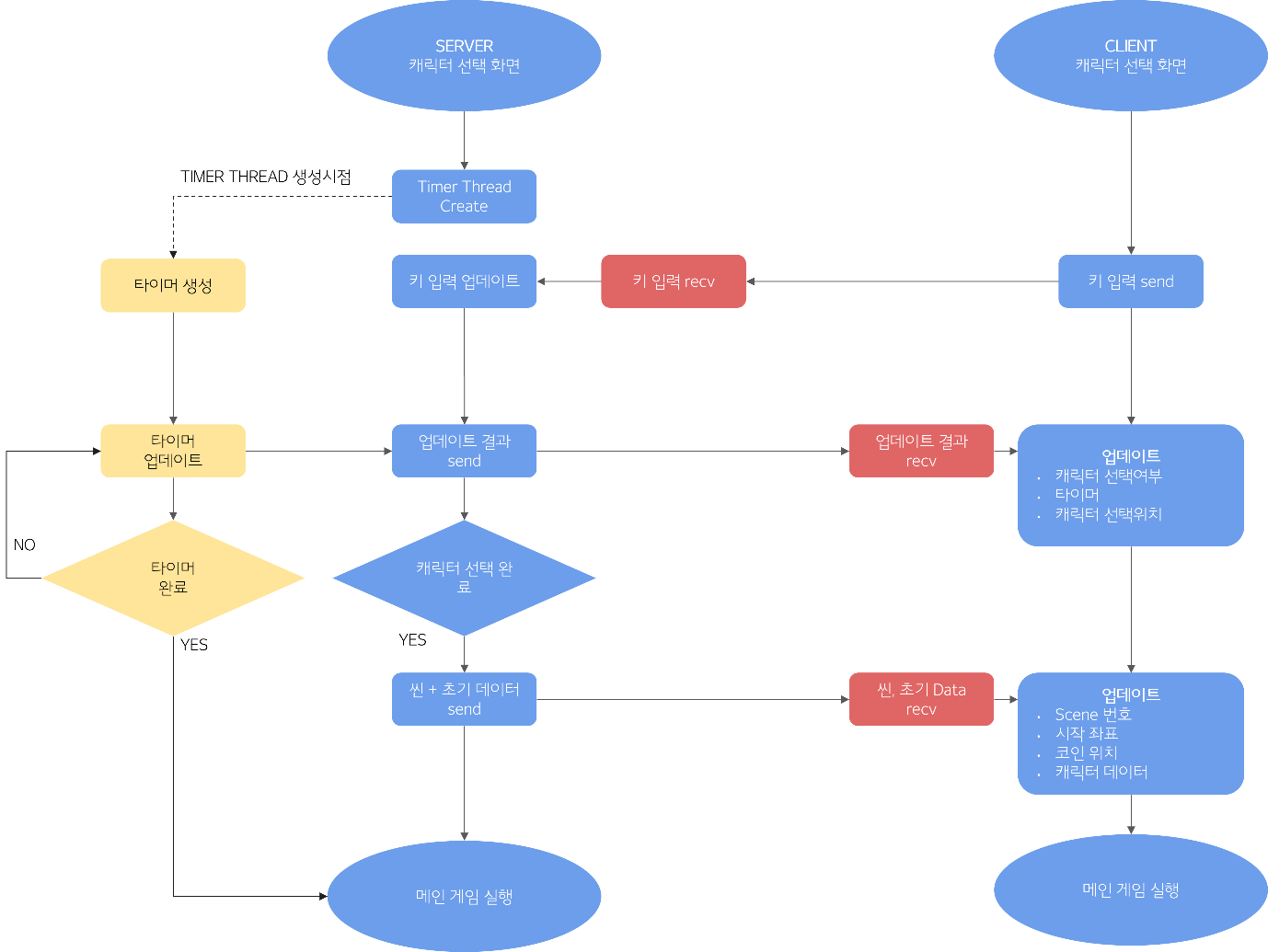


## Scene 기준 플로우 차트

### LOBBY



### Character Select



### InGame

# Low Level

# 팀 정보

## 팀원 역할분담

임해인 [ 팀장 ]

* 클라이언트 멀티 쓰레드
* 클라이언트 수정
* 클라이언트 데이터 프로세싱

김경욱

* 서버 멀티 쓰레드
* 서버 소켓

전하은

* 클라이언트 소켓
* 클라이언트 수정
* 클라이언트 데이터 프로세싱

## 팀 부가 정보

# 개발환경

Win Sdk ver : 10.0.22000.0

Visual Studio 2022 (v143)

Std : C++ 17

초반 -> 클라이언트 수정 / 서버 프레임워크 제작 (1~2주)

중반 -> 이동 / 상태 / 공격 적용 / 클라이언트 동작 비동기 처리 (3~4주)

후반 -> 디버그 / 여유 (5주)

# 개발일정

## 총합

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 |
|  |  | 11/1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|  |  |  |  | 추진계획서 완료 | 프로젝트 |  |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 12/1 | 2 | 3 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

## 임해인 (수, 목, 금, 일 )

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 |
|  |  | 11/1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 12/1 | 2 | 3 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 메모 |  | | | | | |

## 김경욱 ( 수, 목, 금, 토, 일 )

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 |
|  |  | 11/1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 12/1 | 2 | 3 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 메모 |  | | | | | |

## 전하은 ( 월, 화, 목 )

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 |
|  |  | 11/1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 12/1 | 2 | 3 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 메모 |  | | | | | |

# 비고

# 메모

목차

* 게임개요
* 하이레벨
* 로우레벨
* 역할분담
* 개발환경
* 개발일정