**네트워크 게임 프로그래밍**

**Term project**

**[추진계획서]**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 문서명 | : | 추진계획서 |
| 팀장 | : | 임해인(2017184028) |
| 팀원 |  | 김경욱(2016182005)  전하은(2019182034) |
| 최초작성일 | : | 20221013 |
| 최종수정일 | : | 202201101 |
| 비고 | : |  |

목차

[1. 게임 개요 3](#_Toc117444259)

[1. 게임 소개 3](#_Toc117444260)

[2. 룰 설명 3](#_Toc117444261)

[3. 특징 4](#_Toc117444262)

[2. High Level 5](#_Toc117444263)

[3. Low Level 6](#_Toc117444264)

[4. 팀원 별 역할분담 7](#_Toc117444265)

[5. 개발환경 8](#_Toc117444266)

[6. 개발일정 9](#_Toc117444267)

[4. 총합 9](#_Toc117444268)

[5. 임해인 10](#_Toc117444269)

[6. 김경욱 11](#_Toc117444270)

[7. 전하은 12](#_Toc117444271)

[7. 비고 14](#_Toc117444272)

[8. 메모 15](#_Toc117444273)

# 게임 개요

## 게임 소개

텍스트, 클립아트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2명의 플레이어가 최후의 순간 금화를 들고 있기 위해

치열한 싸움을 하며 코인을 사수하고,

서로 뺏고 뺏기는 다이나믹 한 플레이가 있는 게임

## 룰 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.

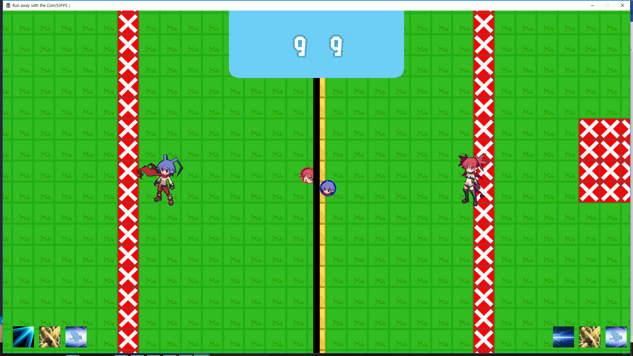
## 기획 수정사항

### 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

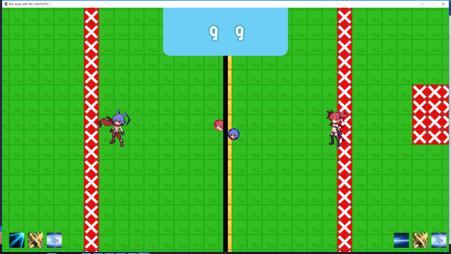
 ->

1. 클라이언트 2분할 뷰 -> 전체화면 뷰
   * 한 개의 기기에서 동시에 플레이가 아닌 네트워크 플레이기 때문에, 2분할에서 전체화면으로 변경

## 씬 구성

텍스트, 책이(가) 표시된 사진

높은 신뢰도로 생성된 설명나무, 사진이(가) 표시된 사진

매우 높은 신뢰도로 생성된 설명

# High Level

복붙

# Low Level

# 팀원 별 역할분담

임해인

* 클라이언트 멀티 쓰레드
* 클라이언트 네트워크 데이터 처리

김경욱

* 서버 멀티 쓰레드
* 서버 소켓

전하은

* 클라이언트 소켓
* 클라이언트 데이터 수정

# 개발환경

Win Sdk ver : 10.0.22000.0

Visual Studio 2022 (v143)

Std : C++ 17

초반 -> 클라이언트 수정 / 서버 플밍 프레임워크 제작

중반 -> 이동 / 상태 / 공격 적용 / 클라이언트 동작 비동기 처리

후반 -> 디버그

# 개발일정

## 총합

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

## 임해인

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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