**구현 내용 세분화**

2018-08-16 박정훈, 신상우, 이병철

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 항목 | 세부항목 | 내용 | 시간 |
| Client | Shader | UI | 빌보드 등으로  UI 기술 구현 | 15H |
| Terrain | 물결, Lighting, 지형 구현 | 30H |
| Model | Model Load | T포즈 모델 띄우기 및 텍스쳐 입히기 | 10H |
| Model Animation | 애니메이션 재생 및 상황 별 애니메이션 스위칭, 거리비례 모델 움직임 | 10H |
| 최적화 | 실시간으로 처리되는 애니메이션 계산을 게임 로딩 시 미리 계산 후 재생 | 13H |
| Game Contents | 환경 오브젝트 배치 | 식생, 건물, 몬스터 등 설계에 따른 배치 | 20H |
| UI | Hp, 피아식별, 미니맵 등  게임진행에 필요한 UI 구현 | 20H |
| Sound | 상황에 맞는 사운드 재생 | 10H |
| Framework | Fix | 수업시간에 상용했던 코드를 팀의 코딩스타일 및 필요 없는 부분에 대하여 수정, 제거 | 40H |
| Dead Reckoning | 손실되는 캐릭터의 위치를 예측해 부드러운 이동을 구현한다 | 30H |
| Server | Framework |
| C/C++ | 효율적인 프로그램을 위해 분석 | 항상 |
| 스레드 | 이해 및 실습 | 90H |
| 서버프레임워크 제작 | 클라이언트 분석 후 제작 | 50H |
| Collision  Check | 충돌체크 |  | 30H |

8월 13일 ~ 19일: 변경된 일정에 따른 일정표 수정, 기존 작업물 공유

8월 20일 ~ 26일: 기존 작업물 점검과 수정 점 고안(프레임 워크 픽스 및 오브젝트 배치, 구현 등에 문제)

**월별 기획**

2018-08-16 박정훈, 신상우, 이병철

**클라이언트**

9월: 기존에 서로분담 하였던 쉐이더와, 애니메이션 부분을 스위칭(기존 효율을 위하여 내용을 분리하여 맡았던 것과 달리 전체적으로 기술구현 하는 데에 목표를 둠)

10월 11월: Framework Fix

11월 12월: 컨텐츠 추가 및 데모버전 준비

1월 2월: 컨텐츠 추가 및 서버와의 연동

2월, 3월: 쉐이더 위주의 다이렉트 기술 구현

4월, 5월: UI, 사운드 등 부가기능 구현, 중간발표

6월: 디버깅 및 최종발표 준비

7월: 디버깅 및 최종발표 준비

8월: 디버깅 및 최종발표 준비

**서버**

8월: C/C++ 원문 분석 (효율적인 프로그램 구조를 위해)

9월: 스레드의 대한 전반적인 지식 이해 및 실습 (학기 중 강의를 이용)

* 게임서버프로그래밍( 4학년 ) , 네트워크게임프로그래밍( 3학년 ) 이수
* 학기 중: 주고받을 패킷 디자인 구성 (얼마나 잘라서 보낼지, 한번에 어느정도 보낼지)

다른 팀보다 먼저 구성되어 있는 클라이언트로 미리 서버를 구축 시도

12월 ~: 서버 프레임 워크 제작 (지속적인 수정)

~ 1월: 기획에서 나온 게임을 토대로 서버에서 할 수 있는 작업 구성 (ex. 충돌체크)

이하 동일