|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜 | 김동년 | 소준 |
| 11/2 | 기획 통과  세부사항 점검 | 기획 통과  세부 사항 점검 |
| 11/3 | 서버 프레임워크 구축 | 클라이언트 프레임워크 구축 |
| 11/4 | 서버 멀티 클라이언트 환경 구현 | 클라이언트 맵, 플레이어 구현 |
| 11/5 | 서버에서 클라이언트 좌표 수신  <일정보다 앞서 나가는 중> | 클라이언트에서 서버로 플레이어 좌표 송신  <일정보다 앞서 나가는 중> |
| 11/6 | 서버 Recvn 구현 후 서버 오류 수정 | 플레이어 표시 및 맵 충돌처리 구현 |
| 11/9 | 클라이언트 코드 정리 및 먹이 클래스 구현 | 먹이 클래스 구현 및 먹이 자료구조 생성 |
| 11/10 | 먹이 배열 전체 전송 구현  먹이 배열 수 증가 후 전송 구현 중  전체 자료형 short 수정 | 먹이 배열 표시 클라 오류 수정 |
| 11/11 | 먹이와 플레이어 충돌처리 후 좌표 및 크기 전송 구현  맵과 충돌 시 크기 변화 서버로 전송 구현 | 먹이와 플레이어 충돌처리 구현  서버, 클라 코드 정리 및 최적화 |
| 11/12 | 서버에서 플레이어 로그아웃 패킷 전송  클라에서 로그아웃 패킷 전송 받은 플레이어 삭제 | 클라이언트 플레이어 크기에 따라 줄어드는 작업중 |
| 11/16 | 서버에서 클라이언트로 함정 데이터 초기 전송 및 클라이언트 데이터 수신 및 처리 구현 | 클라이언트, 서버 함정 클래스 구현 및 충돌 처리 |
| 11/17 | 함정 클래스 오류 수정 | 함정 클래스 오류 수정 |
| 11/19 | 서버에서 클라이언트로 아이템 데이터 초기 전체 전송  아이템 충돌처리 후 클라이언트에게 전송 | 아이템 클래스 구현  클라이언트에서 초기 아이템 데이터 수신  아이템 충돌처리 기능 구현 |