개발일정 11/13

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 오한빛찬 | | 이영진 | 이준호 |
| ~ 10 / 29 | 프로젝트 기획서 작성 / 수정 / 검토 | | | |
| 10 / 30 | 프로젝트 기획서 제출 및 피드백 | | | |
| 11 / 1 | 프로젝트 기획서 수정 작업 | | | |
| 11 / 2 |
| 11 / 3 |
| 11 / 4 | 프로젝트 기획서 재제출 | | | |
| 11 / 5 | 1주차(게임 개발) | | | |
| 11 / 6 | Object 클래스 정의  내부 메소드 정의 | |  | |
| 11 / 7 | 암초(Object 상속) 정의 및 구현 | 포탄(Object 상속) 정의 및 구현 |
| 11 / 8 | 배(Object 상속) 정의 | | 아이템(Object 상속) 정의 및 구현 | 포탄의 물리 공식 |
| 11 / 9 |  | | | |
| 11 / 10 | 2주차(게임 개발 완료) | | | |
| 11 / 11 | 병합 작업 후 수정 | | | |
| 11 / 12 | 물리 컴포넌트 생성 | | 아이템과 암초에 물리 컴포넌트 적용 | 포탄에 물리 컴포넌트 적용 |
| 11 / 13 | 충돌 처리 컴포넌트 생성 | | 아이템과 암초에 충돌 처리 컴포넌트 적용 | 포탄에 충돌 처리 컴포넌트 적용 |
| 11 / 14 |  | | | |
| 11 / 15 | 병합 작업 후 테스트 | | | |
| 11 / 16 | 포각 생성 | | 오브젝트 총 정리 | 포신에 맞춰 대포 발사 |
| 11 / 17 | 게임 테스트 / 게임 완성 | | | |
| 11 / 18 | 3주차(서버 개발 시작) | | | |
| 11 / 19 | 서버 프레임워크 제작 | | 패킷 데이터 구조체 생성 | 서버에서의 오브젝트 관리 |
| 11 / 20 |  |
| 11 / 21 | 배의 데이터(속도 변화, 각도변화) 송수신 | | 포탄 데이터 송수신 | |
| 11 / 22 | 아이템 생성 플래그 송수신 | 바람 변화 플래그 송수신 |
| 11 / 23 | 병합 작업 후 테스트 | | | |
| 11 / 24 | 4주차(서버에서의 충돌 검사) | | | |
| 11 / 25 | collideItemAndObject() | | collidePlayerAndItem() | collideBulletAndObject() |
| 11 / 26 |  | | | |
| 11 / 27 | collidePlayerAndPlayer() | | collidePlayerAndObject() | collidePlayerAndBullet() |
| 11 / 28 |  | | | |
| 11 / 29 | 데이터 송수신에 의한 충돌 테스트 | | | |
| 11 / 30 |  | | | |
| 12 / 1 | 5주차(동기화 구현) | | | |
| 12 / 2 | 동기화 설계 | | | |
| 12 / 3 | eventQueue 사용시 임계영역 설정 | 좌표 값 재송신 | | |
| 12 / 4 | 동기화 테스트, 버그 수정 | | | |
| 12 / 5 |  | | | |
| 12 / 6 | 최적화  (서버와 클라이언트의 메모리와 속도) | | | |
| 12 / 7 |
| 12 / 8 | 6주차(최종점검) | | | |
| 12 / 9 | 최종 코드와 리포트 점검 및 마무리 | | | |
| 12 / 10 |
| 12 / 11 | 프로젝트 제출 | | | |