1. **개발 일정**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **월** | **화** | **수** | **목** | **금** | **토** | **일** |
| **10/28** | **10/29** | **10/30** | **10/31** | **11/1** | **11/2** | **11/3** |
| 추진 계획서 준비 | | | |  | 클라이언트 스테이지 구성 기능 추가  **이경섭**  **김태화** | 클라이언트 보강  **이경섭**  **김태화** |
| **11/4** | **11/5** | **11/6** | **11/7** | **11/8** | **11/9** | **11/10** |
| Server Main Thread구현  **이경섭** | Client에서  주고받을 SendData, RecvData 구현  **김태화** | Server Main Thread 구현  **이경섭** |  | Client에서 초기화를 위해 전송할 InitData 구현  **김태화** | Server Main Thread 구현  **이경섭** | 클라이언트 추가 보강  **이경섭**  **김태화** |
| **11/11** | **11/12** | **11/13** | **11/14** | **11/15** | **11/16** | **11/17** |
| Recv Thread구현  **이경섭** | 데이터 전송을 위한Send() 구현  **김태화** | Recv Thread 구현  **이경섭** |  | Upadate 구현  **김태화** | Upadate 구현  **김태화** | 상호점검중  설게 문제 발견  **김태화**  **이경섭** |
| 서버의Elapsed Time 구현  **이경섭** |
| **11/18** | **11/19** | **11/20** | **11/21** | **11/22** | **11/23** | **11/24** |
|  | 구조 재설계 | 구조 재설계/  Code Rollback | Server Main Thread 구현  Client Send Thread 구현 | 조율 및 점검 | Server RecvSend Thread 구현  Client Recv Thread 구현 | Server GameLogic 구현 |
| **11/25** | **11/26** | **11/27** | **11/28** | **11/29** | **11/30** | **12/1** |
| Server값 기준으로 Rendering하도록 Client 수정 | 1P기준 Server에 보낸값 Update | Update한값 Send, Recv확인 |  | Server Time 구현 | Client Recv Thread수정  **김태화** | 1P접속 게임플레이 확인  2P 추가  **김태화** |
| Server Send Thread 수정  **이경섭** |
| **12/2** | **12/3** | **12/4** | **12/5** | **12/6** | **12/7** | **12/8** |
| Recv Send Thread 동기화중 문제 발생  **이경섭** | Server Recv, Send Thread 분할 | 캐릭터 사망 후 재시작 구현  **김태화**  **이경섭** | 보스 애니메이션 동기화 | 몬스터 소환 버그 수정 | 체력 UI 동기화  이벤트 Flag 전송 | 맵 이동 및 사망 처리 |
| **12/9** | **12/10** | **12/11** | **12/12** |  | | |
| 게임 승리 및 패배시 UI구성 및 **최종 완성** |  | ~~최종 점검 및 조율~~ | **~~최종 발표~~** |