**네트워크 게임 프로그래밍**

**텀프로젝트**

**2018182035 정재훈**

**2018180001 강민우**

**2018182033 이한빛**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **I. 애플리케이션 기획** | **․** | 24 |
| **1.** 기획 단계 | **․** | 24 |
| 가. 게임 선택 | **․** | 25 |
| 나. 게임 설명 | **․** | 25 |
| 다. 서버 설계 | **․** | 25 |
|  |  |  |
| **2.** 팀원별 역할 분담 | **․** | 24 |
| 가. 팀원 I 역할(이한빛) | **․** | 25 |
| 나. 팀원 II 역할(강민우) | **․** | 25 |
| 다. 팀원 III 역할(정재훈) | **․** | 25 |
|  |  |  |
| **II. Level 디자인** | **․** | 46 |
| **1.** High-level 디자인 | **․** | 46 |
| 가. High-level 도표 | **․** | 25 |
| 나. 클래스 및 함수 설명 | **․** | 25 |
| 다. 클래스 간 관계 설명 | **․** | 25 |
| 라. 함수 간 관계 설명 | **․** | 25 |
|  |  |  |
| **2.** Low-level 디자인 | **․** | 46 |
| 가. low-level 도표 | **․** | 25 |
| 나. 세부 구현 내용 설명 | **․** | 25 |
| 다. 구현 기술 정리 | **․** | 25 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **III. 개발환경 및 개발 일정** |  | **․** | 50 |
| **1.** 개발환경 |  | **․** | 50 |
| **2.** 개발 일정 |  | **․** | 50 |
| 가. 일별/개인별 계획 수립 |  | **․** |  |
| 나. 팀별 달력 일정 |  | **․** |  |
|  |  |  |  |

1. 애플리케이션 기획
2. 기획 단계
   * + 1. 가. 게임 선택
          1. 게임 제목

slash and shoot

* + - * 1. 게임 제공자

제공 인원: 이한빛

재작년도: 2019년

사용 API: 윈도우 프로그래밍

* + - 1. 나. 게임 설명
         1. 원본 게임 설명

2D 슈팅 게임으로 스테이지별로 나오는 몹들을 처리하여 생존하는 게임이다. 몹들은 플레이어에게 몰려들고 플레이어는 칼 또는 총을 쏴 적들을 물리친다. 스테이지별로 나오는 몹들의 수나 종류가 달라진다.

* + - * 1. 추가될 내용

서버를 이용하여 플레이어 간의 전투를 할 수 있도록 수정할 것이고 이제는 몹들이 단순히 플레이어를 공격하는 것이 아니라 플레이어 진형 소속이 되어 상대 플레이어를 공격하게 된다. 플레이어가 몹들을 잡으면 해당 몹들은 플레이어를 잡은 진형 소속으로 다시 생성되게 되며 생성되는 타이밍은 스테이지가 시작되었을 때이다.

* + - 1. 다. 서버 설계
         1. 사용할 프로토콜

TCP/IP

* + - * 1. 서버 구현 내용

1. 실시간 리더보드(진형별 몹들의 수, 플레이어 점수)

2. 상태 메시지(서버가 클라이언트들에게 스테이지 시작, 보스 출현 경고 메시지 등을 보냄)

3. 서버 동기화(서로 다른 클라이언트들의 정보를 출력하기 위해 클라이언트들의 기준 시간을 통일하여 응답성을 높이기 위함)

1. 기획 단계
   * + 1. 가. 팀원 I 역할(이한빛)
       2. 나. 팀원 II 역할(강민우)
       3. 다. 팀원 III 역할(정재훈)
2. Level 디자인
3. High-level 디자인
   * + 1. 가. High-level 도표
       2. 나. 클래스 및 함수 설명
       3. 다. 클래스 간 관계 설명
       4. 라. 함수 간 관계 설명
4. Low-level 디자인
   * + 1. 가. Low-level 도표
       2. 나. 세부 구현 내용 설명
       3. 다. 구현 기술 정리
5. 개발환경 및 개발 일정
6. 개발환경

Window 64비트 운영 체제, x64 기반 프로세서

1. 개발 일정
   * + 1. 가. 일별/개인별 계획 수립
       2. 나. 팀별 달력 일정