**프로젝트 진행 주간 보고**

**학번-이름 : 20219 한우엽**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **게임명** | **세계관 최강자들의 싸움** | **장르** | **슈팅** |
| **게임설명** | **1대 1 로컬 멀티플레이어 슈팅 게임** | | |
| **게임기능** | **소켓 프로그래밍을 이용해 1대 1 멀티플레이어 구현**  **물체 간 충돌**  <https://github.com/notdevblue/GamePrograming/tree/master/2D%20Shooting%20Project>  모든 코드는 여기에 올라갑니다. | | |
| **입력** | **생략** | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **주** | **날짜** | **내용** | |
| **1주차** | **5.11~5.17** | **계획** | **기반 구현**  Render, Update 로직  Vector2, Sprite 등 게임에 필요한 클래스 작성 |
| **평가** | **아름다운 버그들의 향연**  쓰래드를 사용해서 매우 찾기가 힘들었음  좀 깔끔하게 작성해야 할 듯 합니다.  주석도 좀 달고  아아아아아아앍 |
| **2주차** | **5.18~5.24** | **계획** | **기반 구현 마무리**  윈소켓 클래스, 물체 충돌 체크. Update 로직 마무리  테스트 코드 작성   * 언제 버그가 다시 돌아올 지 모르니 그 기능들만   테스트하는 별도의 프로젝트 제작 예정 |
| **평가** | **이럴 줄은 몰랐습니다**  오 이런 수행평가와 전공동아리 성과물 지옥이었네요  헬게이트가 열렸습니다.  실제로 한 것   * 윈소켓 클래스 작성 중 (클라이언트) * 서버 작성 중 (아직은 쓰래드 오지게 파서 돌리는 서버이지만 먼 미래 언젠가는 영어 4글자의 기술을) |
| **3주차** | **5.25~5.31** | **계획** | **이번에야말로 기반 구현 거의 마무리**  수요일까지 전공동아리 성과물을 개발해야 해서 많이 일을 못 할거 같습니다.  그래서 서버와 클라이이언트는 잠시 건너뛰고 Render와 Update 로직만 완벽하게 끝낼 것 |
| **평가** | **오 이게 됬네**  Render 하고 Update는 아마도 구현이 된 듯 합니다.  시간이 조금 남아서 플레이어와 멀티플레이어 코드도 조금씩 만들었어요. |
| **4주자** | **6.1~6.7** | **계획** | **쓰레드와 쓰레드와 쓰레드와 쓰레드로 돌리는 서버**  그리 큰 과제가 아마도 없어요.  그래서 일단 제일 중요한 멀티플레이 구현을 일단 위치와 발사체 위치까지 주고받게 구현할 것  CPU 사용률 60% 찍는 마술 |
| **평가** |  |
| **5주차** | **6.8~6.14** | **계획** |  |
| **평가** |  |
| **6주차** | **6.15~6.22** | **계획** |  |
| **평가** |  |