**박중수(팀장)**

* 구조 설계 및 팀원 역할 분담. 각각 서버측 로직, 클라이언트측 로직, 회원관리화면개발, 데이터베이스로 역할을 나눠 각자의 능력에 맞게 분담시킴.
* 기술적 코칭. 소켓사용 클래스는 싱글톤으로 구현, Lazy Holder 싱글톤, 커넥션풀 등의 구현기법 도입에 대해 조언(구현방법까지 가르쳐주진 않음, 인강추천이나 검색어 추천으로 대체, 간간히소켓 브로드캐스팅 등의 샘플코드를 구현해주는 경우는 있었음). 그리고 서로간의 소스코드를 수월하게 연결하기 위해 자신과 연관된 역할의 팀원들에게 제공할 메소드 개발지시 및 조언
* 각 팀원의 전체 소스코드를 받아 합치기, 그리고 돌아가게 만들기. 각자 완성된 코드를 받아 각 코드간 연결 및 연결에 필요한 부분 구현 (자세한 사항은 작업일지에 있습니다.)

**이종석**

* 서버측 오목 로직 구현 및 서버 통신, 클라이언트 통신쪽의 소켓 관련된 부분 전체 개발.
* 모설아의 클라이언트 오목 프로그램과 통신모듈 연결

**모설아**

* 클라이언트 측 오목 로직 및 오목게임관련 화면 전체 개발
* 바둑판에 그래픽을 사용하여 오목알을 두는 화면 개발
* 전담 개발한 소스코드 (최종 완성본에서는 약간의 변동사항 존재 할 수 있음(박중수 팀장의 작업내용))
  + GameBoardDesign
  + GameBoardMouseListener
  + Main(GUI관련 상수 정의 및 구조 정의) - 현재는 Game클래스로 바뀜.
  + RepaintThread
  + ScreenDesign
  + Stone
  + TopBarMouseListener
  + TopDesign
* 각종 UI디자인 이미지 파일들 직접 제작(인터넷 다운로드가 아닌 포토샵과 손글씨로 제작)
  + game\_board
  + start\_button\_on
  + start\_button
  + thumbnail\_img
  + top\_design
* 클라이언트의 내부 MVC구조 전담 설계.
  + 서버로부터 받은 내용을 이종석 팀원이 설계한 Client 스레드가 받았을 때 GUI가 실시간으로 들어오는 데이터 변동사항을 화면에 표시할 수 있도록 구조 설계.

**최윤경**

* 데이터베이스 스키마 개발
* 데이터베이스와 관련된 모든 기능 개발.
* Connection Pool의 전체 라이브러리 사용없이 직접 구현
* 타 팀원들이 사용할 수 있도록 데이터베이스 사용하는 로직들을 메소드로 개발하여 제공
* 채팅쪽 화면 디자인 및 개발, 채팅 로직 개발

**이규승**

* 클라이언트 회원관련 전체 화면 개발.
* 클라이언트측 회원관련 통신부분 개발
* 로그인 및 회원가입 창에서 유효성 검사 개발