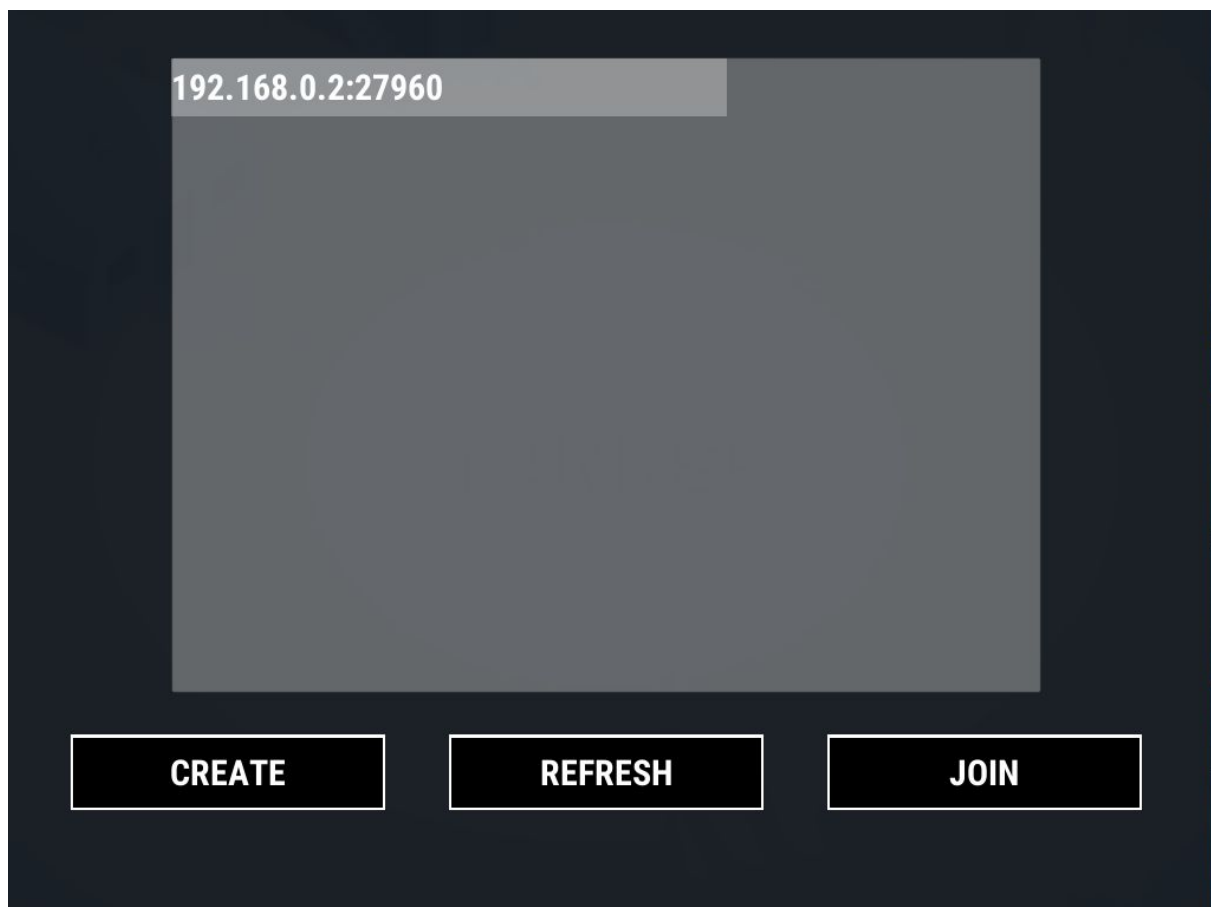


1. 개요
 - a. 3개월간 작업했던 내용을 정리하면서 Unity 엔진의 Tank 샘플 게임에 네트워크 플레이를 추가해 보았습니다.
 - b. 퀘이크 3 네트워크 플레이 구현 방식을 참조하여 UDP 소켓을 사용하고, client prediction, snapshot등을 이용하여 클라 위치 처리 및 플레이어간 동기화를 구현하였습니다.
 - c. 27960 ~ 27969 포트를 사용하고, 인트라넷에서 작동합니다.
2. 게임플레이
 - a. 프로그램 실행 후 Create 버튼을 눌러 서버 실행.
 - b. 클라는 Refresh 버튼을 누르면 서버 목록을 볼 수 있고, 서버 이름을 선택 후 Join을 눌러 서버로 접속합니다.
 - c. 키보드로 전차를 조작하여 포탄을 발사하고, 적을 죽이는 데 성공하면 간단한 결과 화면 이후 다음 라운드로 이어 집니다.
 - d. 조작 키 (W : 전진, S : 후진, A: 왼쪽 회전, D : 오른쪽 회전, space bar : 포탄 발사 (누르는 시간에 따라 포탄 거리 조절))
3. 게임 화면
 - a. 시작 화면



b. 게임 플레이



c. 결과 화면

