**Self Check List**

**Packet**

패킷 프로토콜 설계 O

플레이어 정보 및 블럭 , hp 정보 패킷 구조체 설계 O

**Client**

Client 프레임워크 공용 클래스 설계 및 작업 O

매칭 화면 및 HP바 UI 제작 및 동기화 구현 O

뷰어 플레이어 객체 생성 및 삭제 구현 O

클라이언트 유닛 간 객체 렌더링 분리 구현 O

클라이언트 간 위치 동기화 구현 O

마스터 클라이언트 로직 구현 (블록 생성 등) O

블록 충돌 처리 구현 O

클라이언트에서 텍스트 생성 및 렌더링 구현 O

**Server**

Server 프레임워크 공용 클래스 설계 및 작업 O

로비 (매칭 화면) 로직 구현 O

블록 충돌 시 HP 반영 및 조건 검사 O

클라이언트 블록 생성 전송 로직 구현 O