**일정관리 보고서**  
네트워크 게임 프로그래밍

7팀 : 김상혁, 진현서, 조성원

**11. 14 ~ 11.21 작업 통합 보고서**

**조성원**

11월 14일 목요일

<Client>

뷰어 클라이언트를 생성 , 검색 , 삭제 하는 함수 작성

void CreateClientPlayer(int ClientID);

ViewerPlayer\* FindClientPlayer(int ClientID);

void RemoveClientPlayer(int ClientID);

11월 15일 금요일

<Client>

내 클라이언트의 접속을 끊는 함수 작성

void DisConnectClient();

접속을 끊은 클라이언트가 접속을 끊었다는 패킷을 전송하면 내 클라이언트가 반영하는 함수작성

void DisConnectClientInfo(int ClientID, bool isMaster);

11월 17일 일요일

<Client>

내 플레이어의 위치, 색깔, 크기 정보가 변경되었을 때 다른 클라이언트들에게 알려주는 함수 작성

void SendPlayerInfo();

<Client>

다른 클라이언트의 위치, 색깔, 크기 정보가 변경되었을 때 뷰어플레이어 객체를 업데이트 해주는 함수 작성

void ClientInfoData(int ClientID , const ClientInfoPacket& cInfo);

11월 19일 화요일

<Client>

뷰어 플레이어의 X 좌표의 위치를 업데이트하는 함수 작성

void updateViewerPosX(ViewerPlayer\* pViewer , float PosX);

11월 21일 목요일

**플레이어 간의 위치 동기화 완료**

<Client>

다른 클라이언트의 위치가 바뀌면 그 클라이언트 ID 를 가지는 뷰어 플레이어의 색과 크기를 변경하는 함수를 작성함

void updateViewerColor(ViewerPlayer\* pViewer , float r , float g , float b);

void updateViewerScale(ViewerPlayer\* pViewer , float x , float y);

인게임 시작 전 ViewerPlayer 객체들을 생성하는 함수 작성

void InitViewerPlayer(int MyClientID);

<Server>

어떤 플레이어의 정보가 변경되었을 때 서버에서 다른 모든 클라이언트에게 그 정보를 쏴주는 함수 작성

void PlayerInfo(SOCKET socket , int clientID , const ClientInfoPacket& Info);

**위치 동기화 테스트 및 구현 완료**

11월 22일 금요일

뷰어 플레이어 캐릭터의 모델을 마법사 모델로 변경

스테이지 인덱스 오류 수정

인게임에 hp 스크린 추가

11월 23일 토요일

현재까지 구현한 내용 테스트 수행

**김상혁**

Clinet ,Server 프레임 워크 완성 작업 완료

Client - PacketDecode() - 프로토콜에 따라 패킷해석및 로직실행

SendConnect() - 접속시 서버에게 아이디 부여패킷 요청

RecvConnect() - 서버에게서 아이디 부여 받음

SendStartGame() -서버에 레디 패킷 전송

RecvStartGame() - 서버로 부터 3명이 접속하여 레디한 상태로 게임 시작 패킷 수신 및 로직실행

SendChattingData() - 서버에게 메세지 패킷 전송

RecvChattingData() - 서버로부터 다른클라이언트에게서 받은 메세지 수신

Server -PacketDecode() - 프로토콜에 따라 패킷해석및 로직실행

SendConnect() - 클라이언트에게 ID 부여작업 패킷전송

RecvConnect() - 클라이언트로 부터 ID 부여작업 요청받음.

RecvSendStartGame() - 클라이언트로부터 레디 상태 입력받아 3명 만족시 씬전환 패킷전송

RecvMathcingCancle() - 클라이언트로부터 Mathcing 취소 요청 처리

RecvSendChattingData() - 클라이언트로부터 채팅 메시지 입력받아 브로드캐스팅

11/17 ~11/30

벽동기화작업 / 클라이언트 나갔을때 에 대한 처리

게임 끝날시 다시 게임 재시작할수있게 수정

**진현서**

**함수 추가**

void BlockCreate();

void BlockCreateReceive();

void HpUpdate(int hp)

**커맨드 구분용 CMDCODE 3개 추가.**

BlockDataRecv,

BlockCollision,

HPSync,

**패킷 송수신 구조체 2개 추가.**

struct BlockCreateInfo

{

Int random\_num[36][3];

int cur\_idx = 0;

float color[3][3][3];

};

struct HPInfo

{

int hp = 3;

};

**클라이언트 작업**

Client::BlockCreate() 마스터클라이언트의 블록정보 전송 함수 작업.

BlockCreateReceive() 게스트 클라이언트 블록정보 수신 및 반영 함수 작업,

Client::HpUpdate() 수정 및 HP 정보 수신 함수 작업.

Client::BlockCollision() 충돌시 충돌 이벤트 전송 함수 작업.

**서버 작업**

case ENUM::BlockDataRecv:

MakeBlockSend(socket);

break;

case ENUM::BlockCollision:

BlockCollision(socket);

블록 데이터 처리 작업 추가

충돌 이벤트 처리 작업 추가

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **11/7** | **11/8** | **11/9** |
|  |  |  |  | 접속한 클라이언트에 대한 정보를 기반으로 마스터 클라이언트를 선정하는 작업 | 마스터 클라이언트 여부를 토대로 클라이언트내 동작 권한 분리작업 | 각각의 작업 브랜치를 Marge해서 종합 빌드 테스트 및 개발 일정 피드백 |
|  |  |  |  | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** |
| **11/10** | **11/11** | **11/12** | **11/13** | **11/14** | **11/15** | **11/16** |
|  |  |  |  | 현재 방에 블록을 생성하는 MakeBlock() 함수 해당 정보를 Send로 송신 | 블록과 충돌을 검사하여 해당 사실을 서버에게 알리 BlockCollision() 작업 | 각각의 작업 브랜치를 Marge해서 종합 빌드 테스트 및 개발 일정 피드백 |
| 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** |
| **11/17** | **11/18** | **11/19** | **11/20** | **11/21** | **11/22** | **11/23** |
| 마스터 클라이언트에 Block 생성을 위임하는 작업 | 일반 클라이언트에서 마스터 클라이언트가 보내준 정보로 동기화 하는 함수 작업 | PacketDecode() 함수에 HP 감소 로직 추가 |  | 서버측에서 충돌을 감지해서 체력을 감소시키는 BlockCollision() 작업 | HP 체력 감소에 대한 이벤트를 서버로부터 수신하는 작업. | 각각의 작업 브랜치를 Marge해서 종합 빌드 테스트 및 개발 일정 피드백 |
| 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** |
| **11/24** | **11/25** | **11/26** | **11/27** | **11/28** | **11/29** | **11/30** |
| HP 체력의 감소 정보를 클라이언트 UI에 반영하는 작업 | 마스터 클라이언트가 방에서 접속 종료 시 마스터 클라이언트의 위임 작업 | 마스터를 위임 받은 클라이언트가 다시 마스터로 동작할 수 있도록 초기화 해주는 작업. |  | 각각의 작업 브랜치를 Marge해서 종합 빌드 테스트 및 개발 일정 피드백 |  |  |
| 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** |  |  |  |  |

**진현서 일정**

**김상혁 일정**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **11/7** | **11/8** | **11/9** |
| **공통프레임워크 제작**  **ServerManager 작업**  **-LobbySession 작업**  **(SendMessageToAllclient)**  **(ConnectionClient)** | **공통프레임워크 제작**  **ClientManager 작업**  **-LobbySession 작업**  **(SendMessageToAllclient)**  **(SendConnectServer)** | **LobbySession 작업**  **(SendMathcingStart,**  **MathcingAccept,** | **11/5 작업이어서**  **공통프레임워크 제작**  **로비테스트 검증**  **->Acccept 검증 완료** |  | **LobbySession 작업**  **SendMatchingCancle,**  **MathcingOff)** | **각각의 작업 브랜치를**  **Merge해서 종합빌드 테스트 및 개발 일정 피드백** |
| 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** |
| **11/10** | **11/11** | **11/12** | **11/13** | **11/14** | **11/15** | **11/16** |
|  |  |  |  | **LobbySession 작업**  **SendMatchingCancle,**  **MathcingOff)**  **->Cancle 검증 테스트** |  | **각각의 작업 브랜치를**  **Merge해서 종합빌드 테스트 및 개발 일정 피드백** |
| 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : | 작업 체크 : **O** |
| **11/17** | **11/18** | **11/19** | **11/20** | **11/21** | **11/22** | **11/23** |
|  |  |  |  |  | HP 감소를 체크하여 GAMEOVER 패킷보냄 | **각각의 작업 브랜치를**  **Merge해서 종합빌드 테스트 및 개발 일정 피드백** |
| 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** |
| **11/24** | **11/25** | **11/26** | **11/27** | **11/28** | **11/29** | **11/30** |
| **LobbySession**  **-GameOver 패킷 에 대해 어떻게 반응할것인지 에대한 처리**  **Restart /ReturnMenu** |  |  | **LobbySession**  **-Restart()**  **에 대한처리** | **LobbySession**  **ReturnMenu()**  **에 대한처리** |  | **각각의 작업 브랜치를**  **Merge해서 종합빌드 테스트 및 개발 일정 피드백** |
| 작업 체크 : **O** |  |  | 작업 체크 : **O** |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **11/7** | **11/8** | **11/9** |
|  |  |  |  | **플레이어 위치 , 색상 , 크기 정보 구조체 패킷화 작업** | **뷰어 클라이언트 객체 변수 및 함수 정의**  **ViewPlayer.h , cpp** | **각각의 작업 브랜치를 Merge해서 종합 빌드 테스트 및 개발 일정 피드백** |
|  |  |  |  | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** |
| **11/10** | **11/11** | **11/12** | **11/13** | **11/14** | **11/15** | **11/16** |
|  |  |  |  | **FindClientPlayer()**  **CreateClientPlayer()**  **RemoveClientPlayer()** | **ConnectClient(int clientID)**  **DisconnectClient(int clientID)** | **각각의 작업 브랜치를 Merge해서 종합 빌드 테스트 및 개발 일정 피드백** |
| 작업 체크 :  **O** | 작업 체크 : | 작업 체크 :  **O** | 작업 체크 : | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : **O** |
| **11/17** | **11/18** | **11/19** | **11/20** | **11/21** | **11/22** | **11/23** |
| **플레이어 패킷 서버로 Send() , Recv() 작업** |  | **서버에서 받은 패킷을 토대로 다른 클라이언트 위치 동기화**  **updateViewerPos** |  | **서버에서 받은 패킷을 토대로 다른 클라이언트 색상 , 크기 동기화**  **updateViewerColor**  **updateViewerScale** | **뷰어 플레이어 캐릭터의 모델을 마법사 모델로 변경**  **스테이지 인덱스 오류 수정**  **인게임에 hp 스크린 추가** | **각각의 작업 브랜치를 Merge해서 종합 빌드 테스트 및 개발 일정 피드백** |
| 작업 체크 : **O** | 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : | 작업 체크 : |
| **11/24** | **11/25** | **11/26** | **11/27** | **11/28** | **11/29** | **11/30** |
| **개발 일정 피드백을 토대로 위치 동기화 문제점 수정** |  |  |  | **각각의 작업 브랜치를 Merge해서 종합 빌드 테스트 및 개발 일정 피드백** |  |  |
| 작업 체크 : |  |  |  | 작업 체크 : |  |  |

**조성원 일정**