게임공학과 20학번 이규원

기획회의 2주 주간보고

이번 주는 조작법, 기술적요소, 개발환경, 개발일정 역할분담을 계획함

13. 조작법

W, A, S, D: 이동

LBUTTON: 무기 사용

RBUTTON: 정조준 → 집탄률 ^

TAB: 팀원 상태 보기(체력 등)

R: 재장전

1,2,3: 일반 스킬

4: 궁극기 스킬

14. 기술적 요소

카메라 행렬 연산을 통한 역동적인 연출

IOCP를 이용한 고속 데이터 처리

외부에서 변조 불가능한 보안 파일 시스템

행동 트리를 통한 NPC의 행동 결정

15. 개발 환경

DIrextX12, VisualStudio

C++ 24

16. 개발 일정 및 역할 분담

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 항 목 | 1월 | 2월 | 3월 | 4월 | 5월 | 6월 | 7월 | 8월 |
| 맵 구현 | O (1스테이지) | O |  |  |  |  |  |  |
| NPC, 캐릭터 구현 | O | O | O |  |  |  |  |  |
| NPC 충돌 처리(총알, 플레이어 – 몬스터 충돌) |  |  |  | O |  |  |  |  |
| NPC 행동트리 구현 |  |  |  | O | O |  |  |  |
| 게임 모드(어드벤처모드, 디펜스모드, 준비모드) | O | O | O | O | O |  |  |  |
| 캐릭터 스킬 구현(수치, 이펙트) |  |  | O | O | O |  |  |  |
| UI 구현 |  |  |  |  | O |  |  |  |
| 사운드 처리 |  |  |  |  | O |  |  |  |
| 로그인 데이터베이스 구축 |  |  | O |  |  |  |  |  |
| IOCP 프레임워크 구축 | O | O | O | O | O |  |  |  |
| 동기화 작업 |  |  |  |  |  | O | O | O |

클라이언트 메인 프레임워크: 박준영

이벤트 및 컨텐츠: 이규원

맵 제작: 박준영, 이규원

리소스 제작 및 편집: 이규원, 박준영

사운드 처리: 박준영

UI 디자인: 박준영

행동트리 작성: 박준영, 이규원, 현대윤

서버 프레임워크: 현대윤

서버 데이터베이스 구축: 로그인 아이디 등 저장

서버 동기화: 현대윤, 박준영, 이규원