|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2016184005 김의진**  **2017184014 박재홍** | **팀명** | TRIPY |
| **주차** |  | **기간** | **2021.05.26~2022.06.08** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김의진 : 꾸미기 – 상점관련, 인벤토리, 건물 설치 관룐 BackEnd 제작** * **박재홍 : 컨텐츠 보강 계획 수립 (아이디 구체화)** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* + **김의진**
  + 꾸미기 상점, 사용자 보관함, 건물 설치, 해제 API 구현  
    1. 사용자 보관함 가져오기 API  
    건물 레벨, 건물 갱신일자, 건물 설치 여부, 건물 이름, 건물 설명, 해당 건물의 인기도, 건물 종류, 건물 종류 역할 설명, 각종 생산하는 획득 재화 및 한도 시간 정보 출력, - 미설치되고, 가장 처음에 획득한 것이 상위 우선순위를 가지도록 함

2. 상점 목록 가져오기 API  
건물 이름, 건물 설명, 해당 건물의 인기도, 구매시 필요 재화, 건물 종류 정보 출력, 생산 건물일시, 각종 생산하는 획득 재화 및 한도 시간 정보 출력 상점에서 판매하지 않는 건물일 경우, 해당 정보를 가져 오지 않음

3. 상점에서 타워 구매 API  
해당 건물 고유번호로, 해당 건물의 가격, 사용자 재화 상황을 읽어와, 해당 금액이 사용자 재화 상황보다 적은 확인한 이후, 적다면, 사용자 건물 인벤토리에 추가, 처음 추가시, 설치여부는 0, 레벨도 1로 인서트 이후, 사용자 정보 테이블에, 값을 계산한 재화 상황으로 변경, 이후 사용자 세션의 골드와 별 재화도 해당 금액으로 변경함. 이중 하나라도 안 맞으면, 구매 실패 처리  
4. 건물 설치 API  
사용자 레벨의 설치할수 있는 건물만큼, 이미 설치되었다면, 실패 처리, 아니면 건물 설치  
5. 건물 해제 API

6. 설치된 건물의 인기도 총 합산량을 보여주는 API

NPC 뽑기 관련 DB 테이블 설계중

**박재홍**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 의진 : 없음  재홍 : 쉐이더 프로그래밍 & 고급 그래픽스 효과 등의 발표와 시험으로 개발 지연. | **해결 방안** | 의진 :  재홍 : 목요일 시험이 끝나는 대로 작업에 몰두 할 것. |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** | 2022.06.09 ~ 2022.06.22 |
| **다음주 할 일** | 의진 : NPC 관련 백엔드 API 제작  재홍 : 보관소 기능 제작. | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |