|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **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 : 상점, 인벤토리, gif 받아오기** | | | | |

**<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**

1. 상점과 인벤토리 분리

- 존재하지 않았던 인벤토리 제작

- 인벤토리에 있는 건물들을 사용할 경우 개수 감소

- 이미 설치된 곳에 설치하거나 같은 종류의 건물을 설치하려고 한다면 개수 감소 하지 않음.

2. GIF로 타일을 만들 수 있도록 제작

- 기존에는 한가지 PNG나 JPGE이미지만 타일에 올릴 수 있었지만 GIF도 올릴 수 있도록 수정하였습니다.

3. API 게임에 적용

- 상점에서 타워 구매 API하는 API를 제외하고는 모두 적용.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 의진 : 없음  재홍 : 인벤토리 모드에서 회수가 아직 되지 않습니다. | **해결 방안** | 의진 :  재홍 : GIF로 건물들을 받아오는 과정에서 문제가 발생하여 다음주 안에는 수정할 수 있을 예정입니다. |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** | 2022.06.09 ~ 2022.06.22 |
| **다음주 할 일** | 의진 : NPC 관련 백엔드 API 제작  재홍 : NPC가 돌아 다닐 수 있도록 제작. | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |