**<상세 수행내용>**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013184019 유 재용 | **팀명** | Fancy Planet |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 2017.3.19 ~ 2017.3.25 | **지도교수** | 이 형구 (서명) |
| **이번주 한일** | 1. IOCP 프레임워크 제작 시작 | | | | |

* 본격적인 IOCP 프레임워크(서버) 제작 시작.
* 공통적인 작업들(워커스레드 생성, COMPLETIONPORT 생성 및 연동 등) 완료.
* IOCP에 맞게 패킷 재정의 필요.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | IOCP 개념 확실히 할 필요 있음 | **해결방안** | 수업 및 개인적 학습. |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 2017.3.26 ~ 2017.4.01 |
| **다음주 할 일** | 1. 캐릭터 종류, 캐릭터 상태에 대한 enum 정의 2. 패킷 구조체 추가 구현 및 다듬기 3. IOCP에 맞게 RECV, SEND함수 확장 필요 4. 클라이언트 부분 프레임워크 분석.(계속) 5. IOCP 예제코드 및 멀티스레드 프로그래밍 코드 탐색.(계속) 6. 리소스(모델) 탐색 – 유니티 앱스토어.(계속) | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |