|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 면담 기록서 | 내용 | 2019-11-13 |
| 면담 내용 | 기획서의 ‘단어’라고 적은 것이 너무 포괄적인 요소라 논리적 오류를 발생 시킬 수있음.  주문의 갯수를 줄인다고 하였는데 줄였을 때 예외라는 처리를 ‘어떻게’ 서술할것인지가 중요함.  그림은 설명의 원천이 되어서 그림과 작성한 게임 내용이 유사만 하고 일치하지 않으면 안됨. -> 그려서 넣는 것을 추천  대략적인 ‘많은’, ‘다양한’같은 모호한 값이 아닌, 명확한 수치 값을 밝혀서 기입할 것.  게임 소개는 장황하게 적을 필요도 없고 감점요소가 될 수 있다. ( 논리적 오류 생성 가능)  내용이 일관성이 유지되어야 된다.(기획서에 삽입된 사진과 내용이 일관성이 있어야 됨)  PTP를 사용해도 되는데 왜 IOCP를 사용하려하는지 명확한 기획의 의도나 설명되어지는 요소가 보이지 않음  작업할 내용을 작성하여, 가능한 것과 불가능한 것을 나누고, 그곳에서 구현 꼭 해보고싶은 것을 남긴다음 간추려서 타임라인 작성이 필요 | |
| 요약 | 일관성이 부족  컨텐츠의 수치화 필요  서버의 이유 필요 | |
| 논의 결과 | 1. 삽입 사진 그림으로 그려넣기. 2. 모든 내용들 수치화 하여 작성하기 3. 단어를 통일되게 서류 수정하기 4. 서버의 의미 생각해보기 | |
| 개인 평 | PTP보다 IOCP를 사용하여 학교에서 배우게 될 서버 프로그래밍을 좀더 공부해보고 싶다.  이펙트나 파티클의 구현 난이도가 생각 보다 높다(예를 들어 파티클 100개가 있다면, 그 파티클들이 각각 위치정보값을 가져야되는데 처리가 가능한가를 고려 해야됨.)  게임의 컨텐츠는 중요하지 않으나, 원거리가 아닌 직관적이고 현실적인 근거리는 어떨까? | |