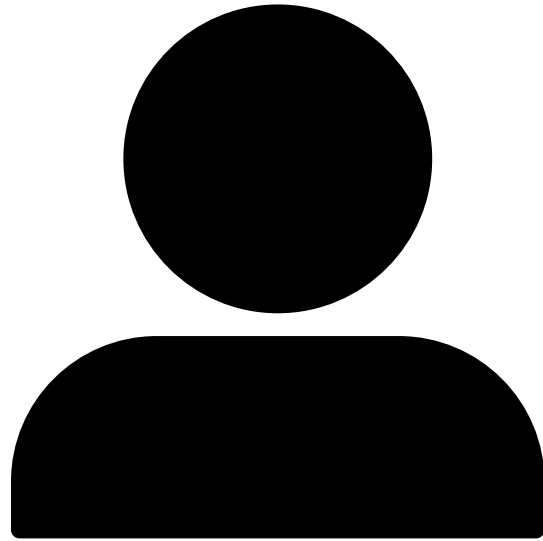


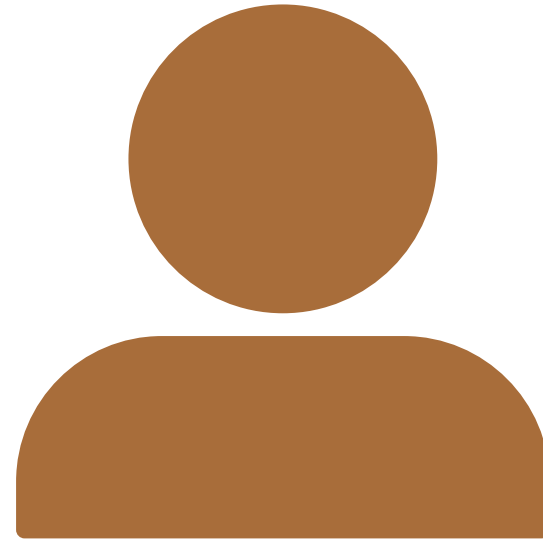
Shining Gamer

PMP

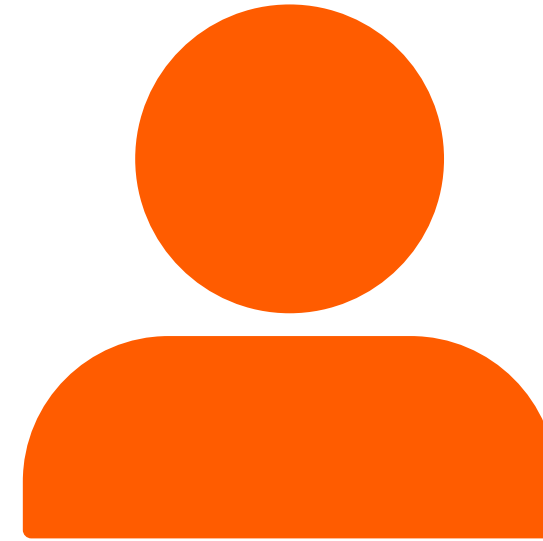
팀 소개



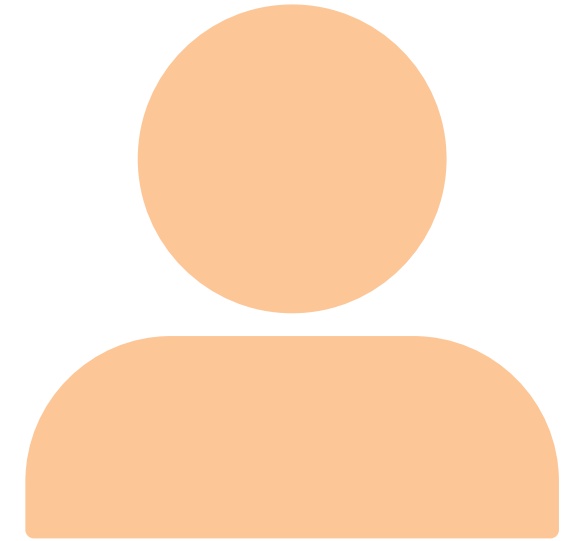
조수현 게임 클라이언트



김승호 게임 클라이언트



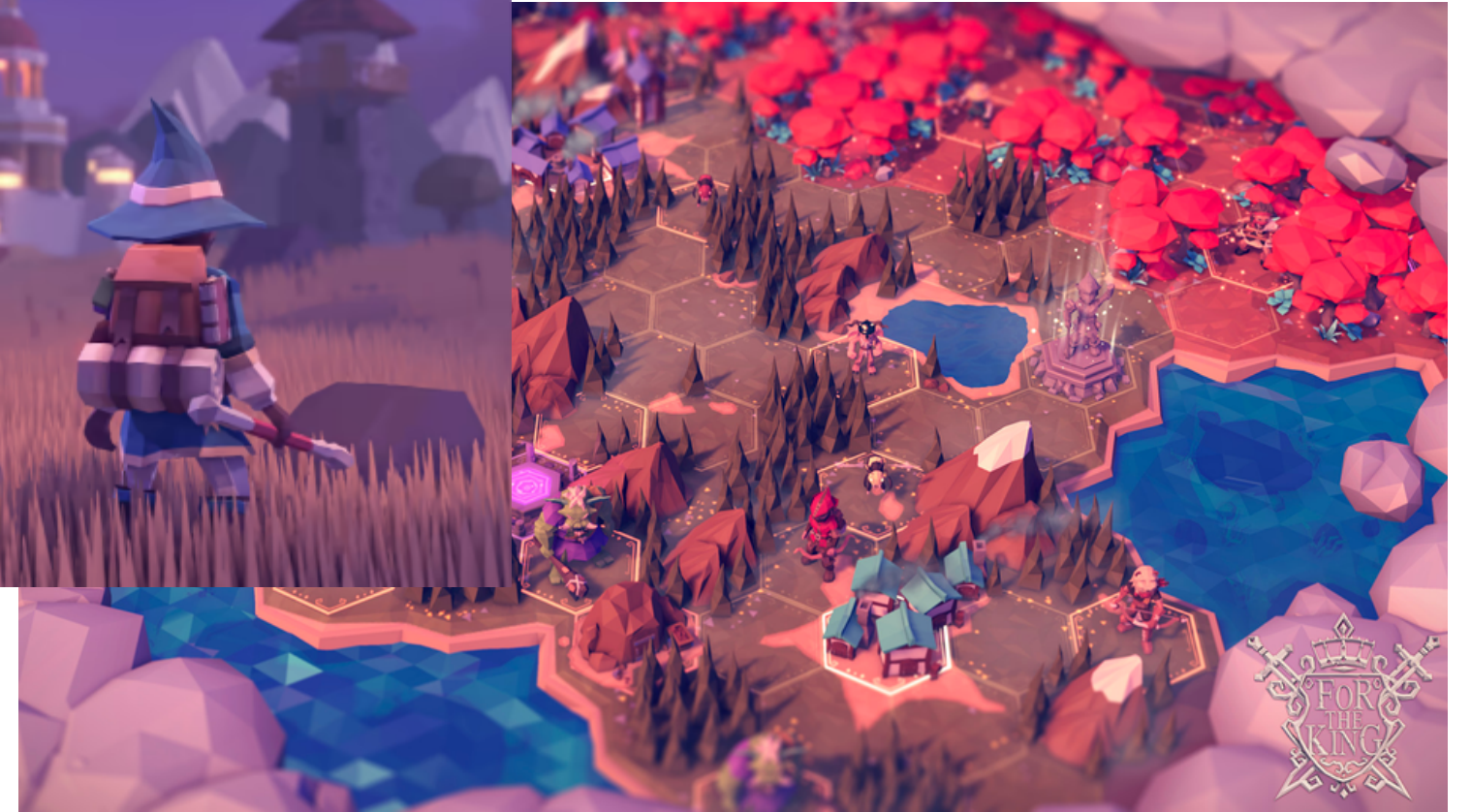
송수영 서버 & 게임 클라이언트



이승현 서버 & 게임 클라이언트

안녕하세요, 저희는 충청 지역에서 활동하는 Shining Gamer 팀입니다
스마일 게이트의 이니셜 SG로 게임을 좋아하는 저희를 표현하고자 Shining Gamer라는 팀명을 지었습니다

주제 소개

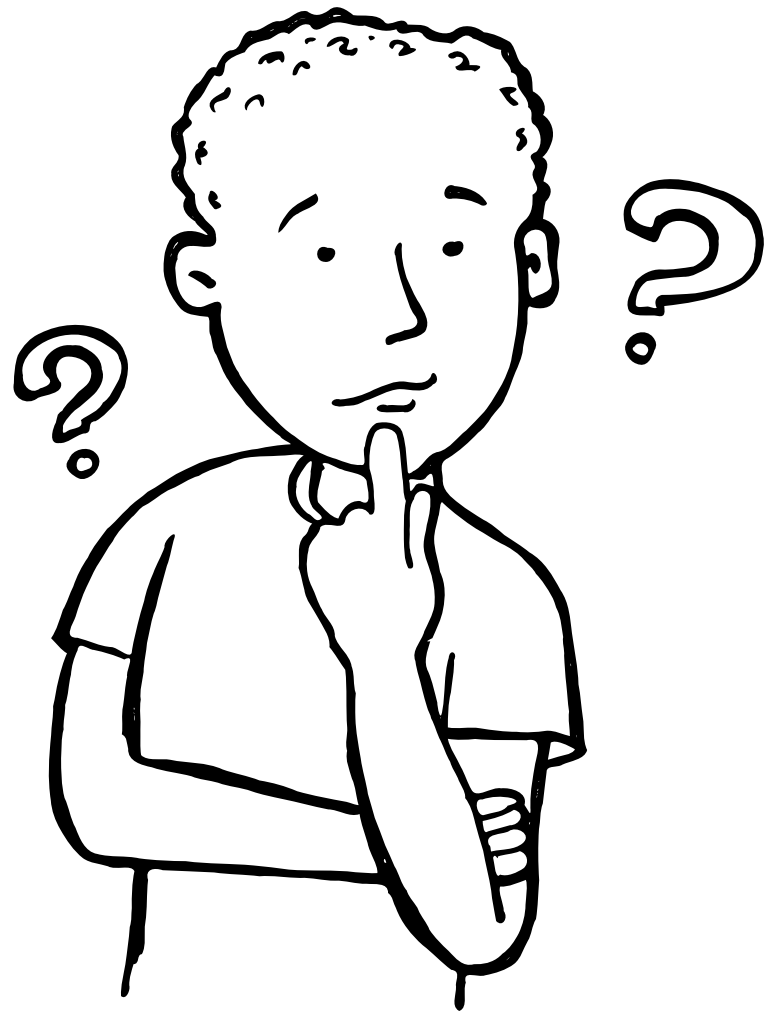


For The King 이란?

- TRPG를 디지털 게임으로 옮겨놓은 게임
- 최대 3인의 캐릭터 조작 가능하며, 각각 개별적으로 행동하는 방식을 기본으로 하고 특정 반경 안에 함께 있을 시 또는 특정 상황 시에만 파티 단위의 행동이 이루어지는 진행 방식 사용

주제 선정 이유

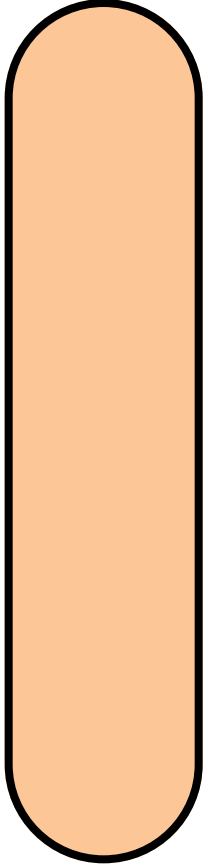
멀티 플레이 + 3D -> 무수한 카테고리들...



주제 선정 이유

- ✓ 서버에 부담이 적은 정적인 게임
- ✓ 만들어본 적 없는 새로운 장르의 게임
- ✓ 필요한 Asset을 쉽게 구할 수 있는 게임

팀 목표

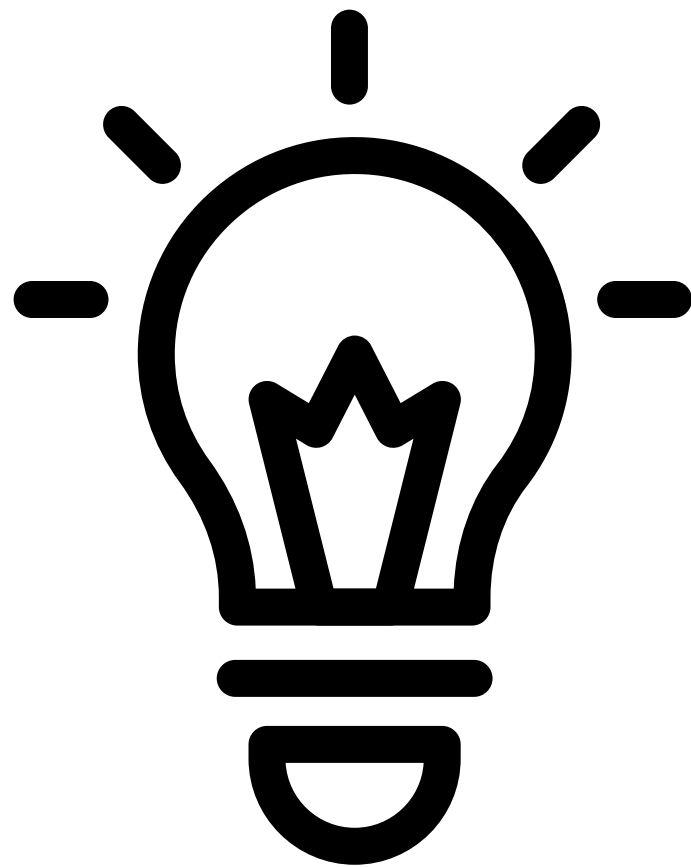


1. 기능 개수보단 완성도에 집중하여 구현하기

2. 추후 게임 개발에 적용할 수 있을 만큼 멀티 플레이 게임에 대한 이해도 갖추기

팀 목표

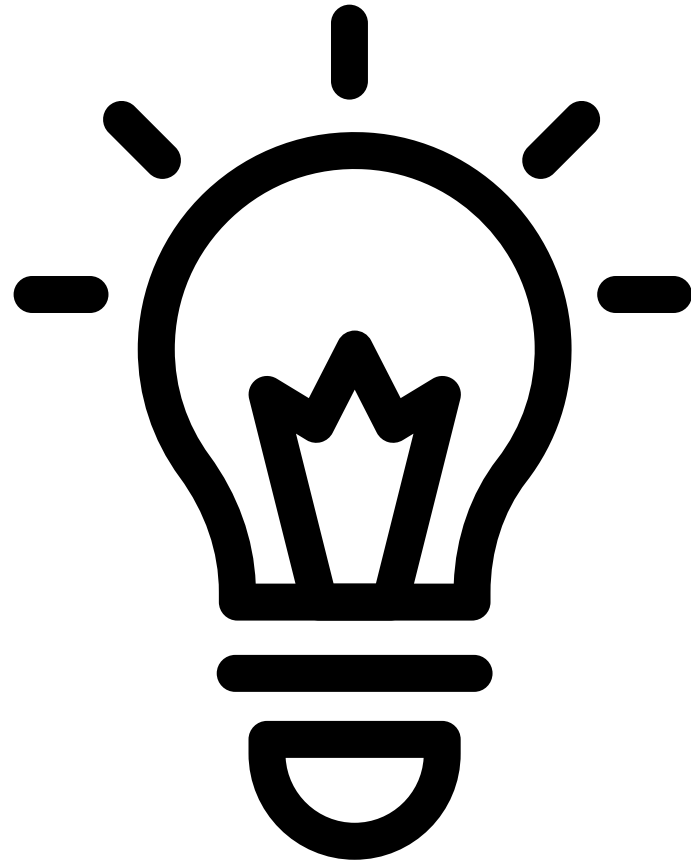
완성에 초점



- ① 하나라도 제대로 만들어서 실력을 기르자
- ① 최소한의 핵심 기능들을 식별하자

팀 목표

멀티 플레이 게임 개발 경험



- ✓ 프로 개발자에 가까워지자
- ✓ 포톤 클라우드에게 감사하자

개인 목표 - 조수현

게임 클라이언트 기초 닦기

- 1월 첫째 주까지 문서와 강의 등으로 기본적인 Unity 엔진 사용법 공부
- 맡은 기능에 필요한 로직, 기술을 파악하고, 참고 자료를 우리 프로젝트에 맞게 변형
- 앞으로 게임 프로젝트에서 요구사항을 마주했을 때 내가 얼마나 시간을 들여야 개발 가능한지 가늠할 수 있는 상태에 도달

개인 목표 - 조수현



체계적인 개발 경험 쌓기

- 팀원들과 지속적인 의견 공유를 통해 그라운드 룰, 워크 플로우 정립 및 개선
- 매 회의 마지막에 다음에 얘기할 내용을 정하기
- 개발 우선 순위 결정, 업무 분장 등 대화가 필요한 상황에서 팀장으로서 주도

개인 목표 - 조수현



포트폴리오 만들기

- 프로젝트에서 나오는 문서들을 버전화
- Notion과 GitHub에 업로드함으로써 제3자가 이번 프로젝트의 진행 과정과 그 안에서 나의 역할을 확실하게 파악할 수 있도록 하기
- 주 단위로 개인 블로그에 참고 자료와 개발 결과물 업로드

개인 목표 - 김승호

게임 클라이언트와 서버 사이의 데이터 교환 방식 알기

- 기존 Unity에서 제공하는 패키지(서버)를 이용하여 우선 기능 구현
- 패키지를 사용하지 않고 개발할 시 클라이언트와 서버 사이에서 어떤 방식으로 데이터 교환이 이루어지고 게임 내에 구현되는지 알기
- 클라이언트 <-> 서버 통신 방식과 통신 방식에 따른 데이터 교환 방식에는 어떤 것들이 있는지 확인하고 이를 구현하여 정리

개인 목표 - 김승호

Unity 엔진 최적화 및 코드 리팩터링 수준 향상

- Unity 엔진 내부에서 어떤 방식으로 데이터가 처리되는지 궁금했던 사항들을 직접 코딩해보고 이를 디버그 툴을 이용하여 직접 확인함으로써 경험 늘리기
- Unity 엔진과 IDE를 연동하여 디버그 시에 참조 부분과 데이터 전달 부분을 확인하고 이해하여 문서화
- Unity, C# 관련 코드 리팩터링에 관한 책이나 정보를 조사하고 프로젝트에 이를 반영하여 프로토타입 리팩토링하기

개인 목표 - 송수영

게임 서버 스터디를 통한 서버 파악

- 서버에 대한 지식이 부족하기 때문에, Inflearn 강의를 통해 운영체제 및 Unity 서버 공부
- 하루에 3개씩 강의를 수강하고, GitHub와 Notion을 이용하여 해당 강의 내용을 정리하고 이해

개인 목표 - 송수영



Photon Cloud 서비스 파악

- 팀원들 모두가 백엔드에 대한 경험이 살짝 부족하여, 멀티 플레이어 게임에 즉시 사용할 수 있는 솔루션을 제공하는 포톤클라우드 서비스를 이용
- 백엔드 난이도를 낮추고, 클라이언트 난이도를 높여 퀄리티 있는 게임 개발을 목표

개인 목표 - 이승현



Unity 협업 능력 강화

- PR 전 리팩터링을 통해 코드 품질 향상
 - > 일관성 유지 / 그라운드 룰 준수 / coupling↓ cohesion↑ / 주석 적게 쓰기
- Git flow 사용 -> main-develop-feature 브랜치 구분하여 사용
- 매일 Slack에 전날 개발했던 내용 점검 및 오늘 개발할 내용 작성
 - > 무엇을 개발했는지 / 어려웠던 점 / 문제를 해결하고자 참고했던 자료

개인 목표 - 이승현

게임 서버에 대한 기초 지식 쌓기

- 1월 한 달 동안 Inflearn 강의를 통해 운영체제 및 Unity 서버 공부
- 매일 최소 강의 3개씩 시청한 후 GitHub에 공부한 내용 올리기
- 팀원과 함께 매일 어떤 것을 공부했는지 Notion으로 공유

개인 목표 - 이승현



Photon Cloud PUN을 통해 Unity 서버 구축하기

- 1월 둘째 주 ~ 셋째 주까지 유튜브로 Photon Cloud 사용법 공부
- 1월 넷째 주부터 프로젝트에 Photon Cloud 사용
- For the King의 타이틀 화면, 방 참가 화면, 캐릭터 선택 창까지 구현

그라운드 룰

- 개별 코어타임과 상태 공유

- 각자 편한 시간을 코어타임으로 잡고 개발한다
- 매일 12:00 ~ 13:00, Slack에 각자 개발 진척 보고 및 앞으로 개발할 내용을 공유한다

- 주 1회 온라인 정기 회의

- 매주 수요일 오후 8시 구글 미트로 비대면 회의를 갖는다
- 각자 지난주 수요일에 맡은 기능의 완료 여부를 보고하고 완료된 기능을 개인 브랜치에 병합한다
- 지연된 기능, 남은 기능, 추가 혹은 변경된 기능들의 우선순위를 결정한다
- 우선순위를 바탕으로 돌아오는 주 수요일까지 각자 맡은 업무를 분장하여 브랜치를 생성한다

그라운드 룰

- 의사결정은 투표로

- 서로 의견 차이가 발생하거나 변경이 일어났을 때 투표로 결정할 수 있는 사항은 투표로 정한다
- 다수결을 따르고, 투표로 결정하기 힘든 사항은 캠프장 님이나 다른 분들께 조언을 구한다

- 문서는 버전으로 관리

- 프로젝트에서 작성하는 모든 문서에는 버전 넘버를 붙인다
- 문서에 변경 사항이 있을 때 이전 버전은 남기고 수정본에 새로운 번호를 붙여 Notion, GitHub에 업로드한다
- 버전 넘버는 팀원들이 같이 상의하여 변경이 많은 경우 1 -> 2, 적은 경우 1.1 -> 1.2 방식으로 붙인다

그라운드 룰

- 회의록, 개발일지는 돌아가며 작성
- Unity 버전 2021.3.11 LTS로 통일
- 같은 Scene에서 작업하지 않도록 Slack에 올라온 진행 상황 잘 읽기

프로젝트 일정_클라이언트

조수현

	1월				2월			
	첫째 주	둘째 주	셋째 주	넷째 주	첫째 주	둘째 주	셋째 주	넷째 주
			~21일 3D 타일맵		~1일 캐릭터 스탯 확률 알고리 즘 설계			
				~25일 캐릭터 이동		~8일 보상 시스템		

프로젝트 일정_클라이언트

김승호

	1월				2월			
	첫째 주	둘째 주	셋째 주	넷째 주	첫째 주	둘째 주	셋째 주	넷째 주
		~11일 플레이어, 몬스터 턴 시스템			~1일 스탯에 따른 행동 성공 확 률 조정			
				~28일 공격/피격 애니메이션		~8일 던전 시스템 (연속된 전투)	~15일 멀티플레이 턴 시스템	

프로젝트 일정_서버

송수명

	1월				2월			
	첫째 주	둘째 주	셋째 주	넷째 주	첫째 주	둘째 주	셋째 주	넷째 주
	~8일 멀티쓰레드 네트워크 프 로그래밍 Study	~15일 JOB QUEUE Unity 연동 실습	~19일 메뉴, 로그인 씬		~1일 인벤토리 UI			
				~23일 주사위 시스템 (UP/DOWN) 버전		~8일 리팩토링		

프로젝트 일정_서버

이승현

	1월				2월			
	첫째 주	둘째 주	셋째 주	넷째 주	첫째 주	둘째 주	셋째 주	넷째 주
	~8일 멀티쓰레드 네트워크 프 로그래밍 Study	~15일 JOB QUEUE Unity 연동 실습	~19일 타이틀 씬		~1일 캐릭터 선택 씬			
				~23일 로비 씬		~8일 리팩토링		

프로젝트 일정_전체적인 흐름

- GANTT CHART (MONTHLY)

	1월				2월			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Study								
Develop(client)								
Develop(server)								
Testing								
Launch								
Docs								

발표를 들어주셔서 감사합니다