

# 2023-01월 첫째 주 개발일지

📌 팀명	Shining Gamer
📅 날짜	@2023년 1월 7일
👤 작성자	👤 송수영

## 이번 주에 진행한 회의

### 정기 회의 (매주 수요일)

#### ▼ 주요 안건

- PMP PPT 수정
- 유니티 설정 맞추기 및 클라이언트팀과 서버팀과 따로 만나 개발 진도 정하기

## 다음 회의

#### ▼ 주요 안건

- PMP 작성 완료
  - 개발 계획

## 개발 진도

#### ▼ 첫 번째 주 - 두 번째 주 수요일 목표 치

이승현 - C#과 유니티로 만드는 MMORPG 게임 개발 시리즈 강의 수강 - TCP 기반 소켓 프로그래밍

참고 자료: <https://velog.io/@emplam27/CS-그림으로-알아보는-네트워크-소켓-프로그래밍과-Handshaking>

송수영 - C#과 유니티로 만드는 MMORPG 게임 개발 시리즈 강의 수강 - 멀티쓰레드 part

참고 자료: <https://velog.io/@emplam27/CS-그림으로-알아보는-네트워크-소켓-프로그래밍과-Handshaking>

→ 이승현, 송수영 패킷 직렬화 까지 수강 예정.

조수현 - 3D 육각형 타일맵 구현 - Unity hex Map 튜토리얼 참고

참고 자료: <https://catlikecoding.com/unity/tutorials/hex-map/>

→ 전체 맵 및 타일 맵 구현

김승호 - 클라이언트 전투 시스템 구현 레퍼런스 - 텍스트 기반 전투 시스템 참고

참고 자료: [https://wonsang98.tistory.com/entry/Unity-%EA%B2%8C%EC%9E%84-%EA%B0%9C%EB%B0%9C%EC%9D%8\[...\].G-%EA%B8%B0%EC%B4%88-%EC%A0%9C%EC%9E%91-%EC%A0%84%ED%88%AC](https://wonsang98.tistory.com/entry/Unity-%EA%B2%8C%EC%9E%84-%EA%B0%9C%EB%B0%9C%EC%9D%8[...].G-%EA%B8%B0%EC%B4%88-%EC%A0%9C%EC%9E%91-%EC%A0%84%ED%88%AC)

→ 전투 씬 구현