

Team Blue Bird

Poor Guys Project

도전! 폴가이즈 클론 프로젝트



목차

01

소개



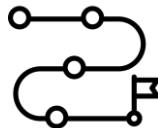
02

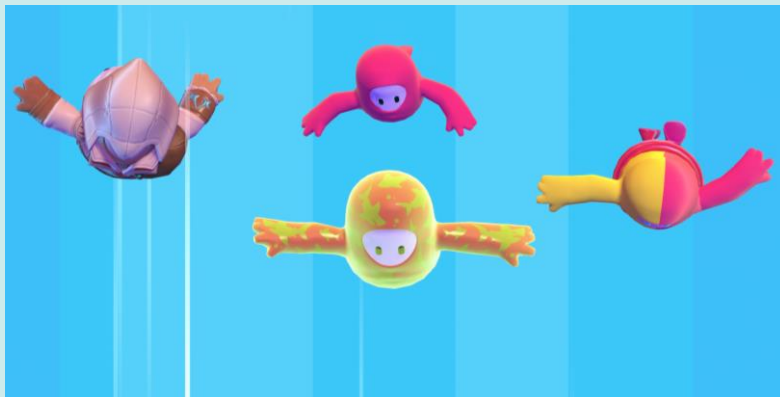
목표 설정



03

실천 계획





TEAM BLUEBIRD

소개

팀 소개



Team **Blue Bird**

자랑스러운 팀원들,
나아가 캠프에 참여하는 청춘들,
우리 모두가 각자의 목표를 향해
자유롭게 날아갔으면 하는 마음

팀 소개

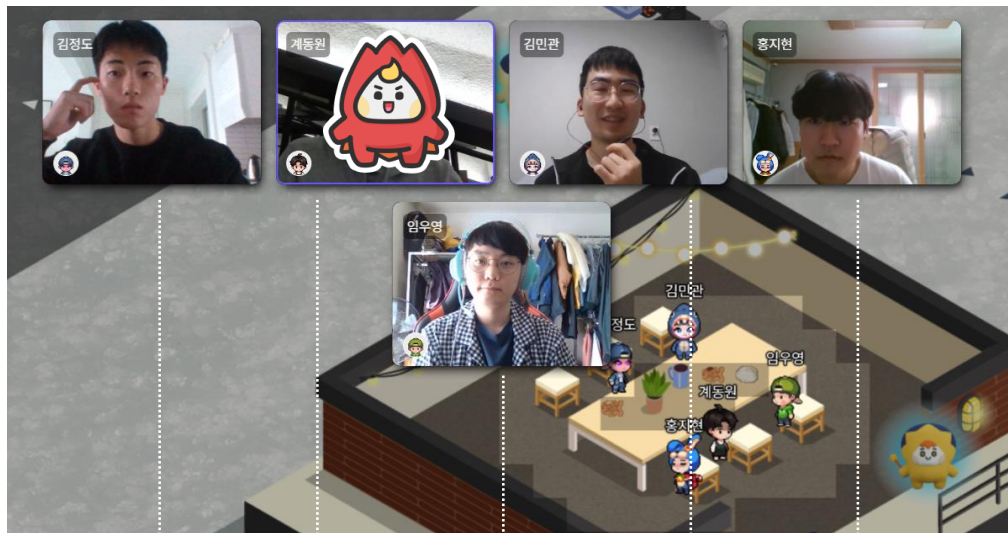
**POOR
GUYS**

PROJECT **Poor Guys**

Poor (가난한) + Guys (사람들)

학교 생활은 끝나가고
그렇다고 취업을 한 것도 아닌
가난한 우리들의 모습

팀원 소개



김정도



캠프장님



임우영



김민관



홍지현

프로젝트 선정



게임 개발이라는 공통된 관심사로 한 자리에 모인 팀원들
하지만 각자 선호하는 장르가 달라 의견을 모으기가 쉽지 않음

프로젝트 선정



재미있게 플레이한 경험이 있음

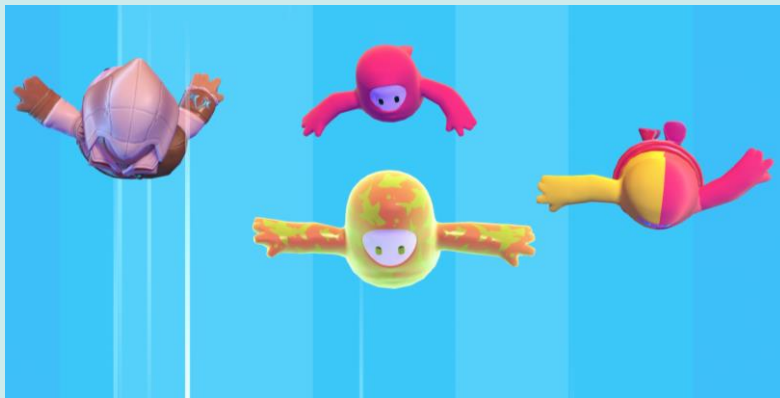
모두가 흥미롭게 개발할 수 있는 공통된 게임 분야

팀원 개개인의 도전 목표가 적절히 녹아있는 게임

폴 가이즈 (Fall Guys)



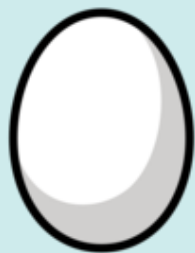
- 남녀노소 모두가 즐길 수 있는
Unity 기반의 3D 플랫폼머 게임
- 최대 60명의 인원이 함께 플레이
하는 멀티 플레이 게임
- 토너먼트 방식의 경쟁 게임
- 자동 매칭 시스템을 통해,
쉽게 게임 참여 가능



TEAM BLUEBIRD

목표 설정

팀 목표



1. 더불어 성장할 수 있는 기회로 삼기

- 무엇이든 사소한 것이라도 자유롭게 질문하기
- 서로 부족한 부분을 채워주며 도움을 받고, 보람을 느끼면서 스스로의 약점과 강점에 대해 명확히 인식할 수 있는 기회
- 팀워크를 바탕으로 앞으로도 좋은 영향을 주고 받을 수 있는 끈끈한 커뮤니티로 발전

팀 목표



2. 즐거운 개발 문화 경험하기

- 개인의 실력이나 경험을 떠나서, 골고루 발언권을 가지며 소외되는 사람이나 의견이 없도록 함
- 한 번에 많은 시간을 쏟고 많은 것을 해내기보다, 조금이라도 매일 꾸준히 개발하는 것을 목표로 삼기
- 코어 타임에는 집중하되, 나머지 시간은 충분히 취미 생활에 사용

팀 목표



3. 프로젝트 경험을 RAM이 아닌 ROM에 저장시키기

- 휘발성이 아닌 두고두고 활용할 수 있는 자산으로 만들기
- 각 아키텍처를 왜 사용해야하고, Flow에서 어떠한 역할을 하는지를 Readme에 작성해 이해할 수 있는 프로그램 구현하기
- Design Pattern을 사용한 Refactoring 작업으로 코드의 유지 보수성을 높임

개인 목표



홍지현

1. 게임 콘텐츠를 설계 및 개발할 수 있는 능력을 갖추기

- 게임 서버와 관련한 학습 경험은 있지만, 클라이언트와 연동 및 사용 경험은 없음
- 연동 시 발생하는 레이턴시와 동기화를 해결할 수 있는 다양한 패턴을 공부하여 장단점을 파악
- 공부한 내용을 토대로 게임에 알맞은 패턴을 개발에 적용하기
- 콘텐츠 구현 시 필요한 데이터들을 패킷으로 설계해보며 클라이언트와 서버 간의 개발 흐름 경험해보기

개인 목표



홍지현

2. C++ 초급자 탈출하기

- C++을 사용하나 STL, 포인터에 대한 활용도가 낮은 상태
- Effective C++ 등 참고할 수 있는 자료들을 활용하여 코드 리팩토링
- 매일 개발 시작 전, 전날에 작성한 코드들 중 STL이나 포인터를 사용한 부분들에 대해서 알맞게 사용하였는지 확인해보기

개인 목표



홍지현

2. C++ 초급자 탈출하기

- STL을 활용할 수 있는 부분이 존재하면 직접 고쳐보고 3시간 이상 안될 시 팀원에게 코드 리뷰 받기
- 이후에도 안된다면, 멘토님께 문제점 여쭙보고 토대로 문제 해결해보기
- 어느 부분에서 왜 문제였는지, 어떻게 해결하였는지, 해결하면서 어떤 걸 알았는지, 이후에는 어떻게 할 것인지 기록

개인 목표



임우영

1. 팀원들의 의견을 적극적으로 수용할 수 있는 자세 갖추기

- 프로젝트 과정에서 스스로의 의견을 내세우며 팀원들의 의견에 대해 부정적인 측면을 위주로 바라보는 경향
- 팀원들의 의견을 취합하는 중립적인 역할을 수행하며, 모든 의견을 존중할 수 있는 자세를 갖추기

개인 목표



임우영

2. 진로에 대한 고민 해소하기

- 프론트엔드와 백엔드 사이에서 진로를 고민하고 있음
- Unity를 활용한 게임 클라이언트의 업무와, NPC 서버를 구현하는 백엔드 업무를 모두 경험
- 각 업무에 대한 느낀 점을 기록해, 적성에 맞고 흥미가 있는 분야를 탐색하기

개인 목표



임우영

3. 프로그래밍 언어의 활용 능력 향상시키기

- C++과 파이썬을 알고리즘 문제를 해결하기 위해서만 사용
- 프로그래밍 언어를 실무에서 사용하는 방법에 대해 무지함
- Flask, Boost Asio와 같은 프레임워크를 사용해보며, 실제 서비스를 구현함에 있어서 프로그래밍 언어의 활용 능력을 키우기

개인 목표



김민관

1. 프로젝트에 최적화된 개발 습관 형성하기

- 하루에 한 시간씩 개발을 하고 있지만, 여전히 부족함을 느낌
- 프로젝트에 필요한 C#, Unity,gRPC 공부를 하기에 부족한 시간과 발목을 잡는 낮은 집중력
- 일일 개발 Check List를 세우고 실천하며 지속적인 동기 부여를 통해 개발 시간과 집중력 향상을 도모

개인 목표



김민관

2. 단기간에 사라지는 공부 아닌, 나와 함께 나아가는 공부를 하기

- 벽 등반과 플레이어 잡기 등의 세부 기능을 구현한 후 개인 문서화하기
- 기억에 오래 남고, 꾸준히 참고할 수 있도록 세부 구현 내용을 문서화

개인 목표



김민관

3. 백엔드와 협력할 수 있는 클라이언트 개발자 되기

- 클라이언트 개발자로서 백엔드와의 연동 방법을 전혀 모르는 상태
- 백엔드 서버와 연동하여 데이터를 주고 받을 수 있는 개발자가 되기
- 오직 클라이언트에 한정된 개발자가 아니라, 백엔드의 업무 흐름을 이해하고 협력할 수 있는 개발자 되기

개인 목표



김정도

1. 개발 시간을 즐기는 건강한 개발자

- 프로그램을 개발하는 것이 즐겁지만 간간히 불태우다가 금방 지침
- 코어 시간을 통해 집중적으로 개발하는 습관을 들이고
- 정해진 시간이 지나면 미련없이 끝내기
- 한 번에 많은 시간을 들이기보다 1일 1커밋 등의 흥미로운 목표를 정하고 꾸준히 오래할 수 있는 습관 들이기
- 팀장을 맡아 다양한 주제로 활발한 소통을 이끌며, 팀원들과 비즈니스적인 관계가 아니라 꾸준히 함께하는 동료가 되기

개인 목표



김정도

2. 웹 백엔드 개발자로 거듭나기 위한 경험적 기반 마련

- 강의에서 배웠던 내용들을 실무에 적용하기가 쉽지 않았음
- 백엔드 개발자로서의 진로를 결심했지만 관련 경험은 부족함
- 팀 프로젝트의 일원으로써 게임 개발과정에 함께 참여하며 전체적인 개발 흐름을 이해
- 웹 서버 사이드의 게임 플랫폼 개발을 담당하며 기초적인 백엔드 역량 쌓기

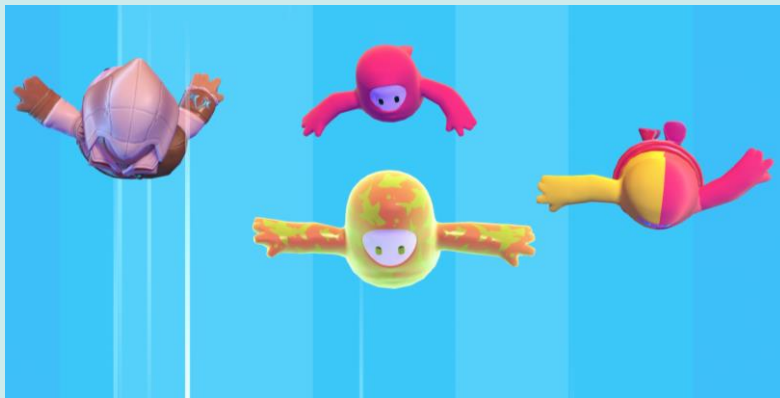
개인 목표



김정도

3. 협업 툴에 익숙해진 실무형 인간

- GitHub와 같은 협업 툴에 대한 숙련도를 쌓을 필요가 있다고 생각하지만 팀 프로젝트와 협업을 경험할 기회가 많이 없음
- Git Flow 방법론을 통한 branch 관리, ZenHub를 통한 이슈 관리 등을 경험하며 실무에 가까운 협업 경험
- 발생하는 문제점이나 협업 방식에 대한 고민과 경과를 기록하고, 개선 방안을 제시하는 등 팀원들에게 공유하고 피드백 받기



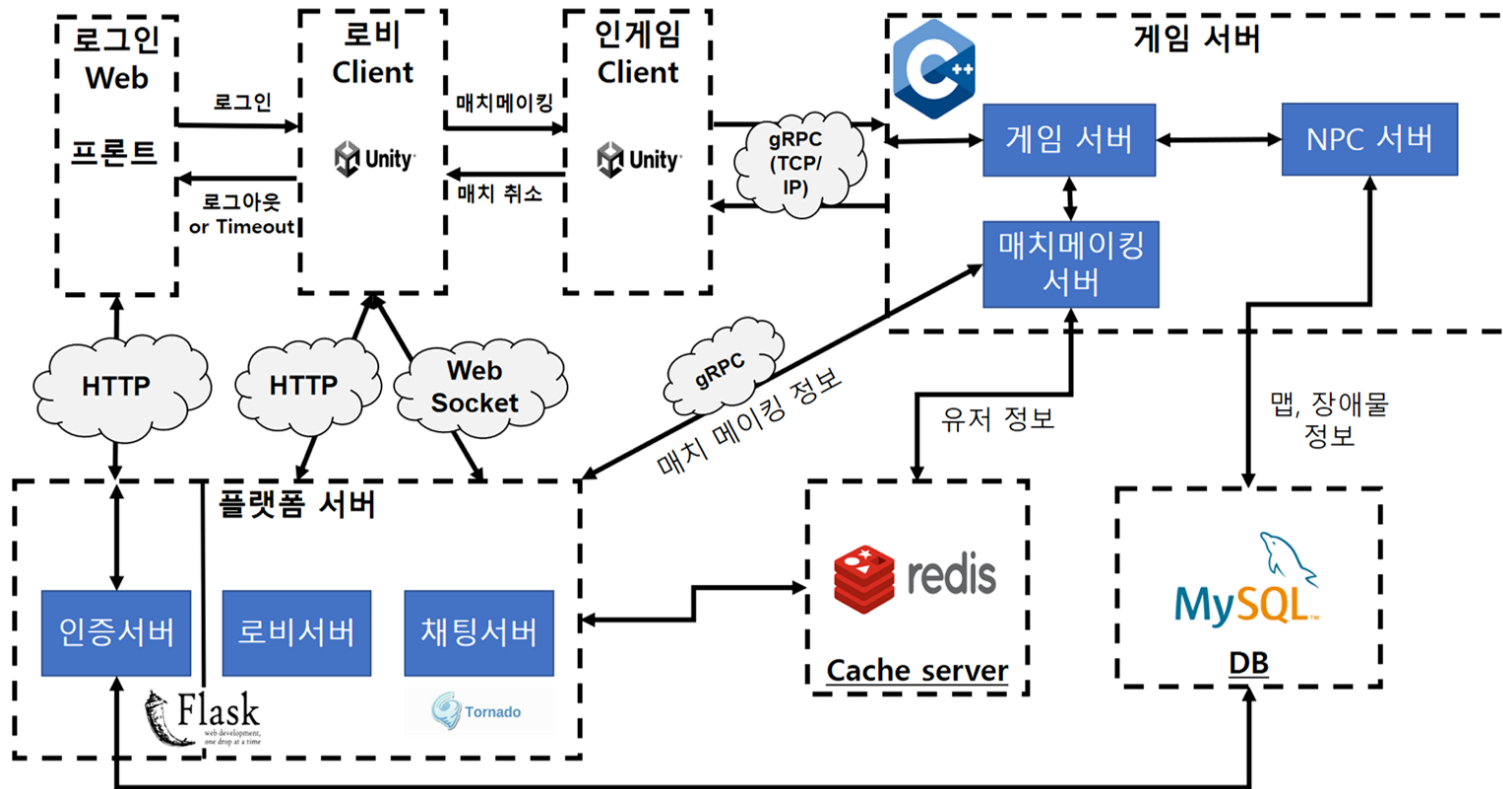
TEAM BLUEBIRD

실천 계획

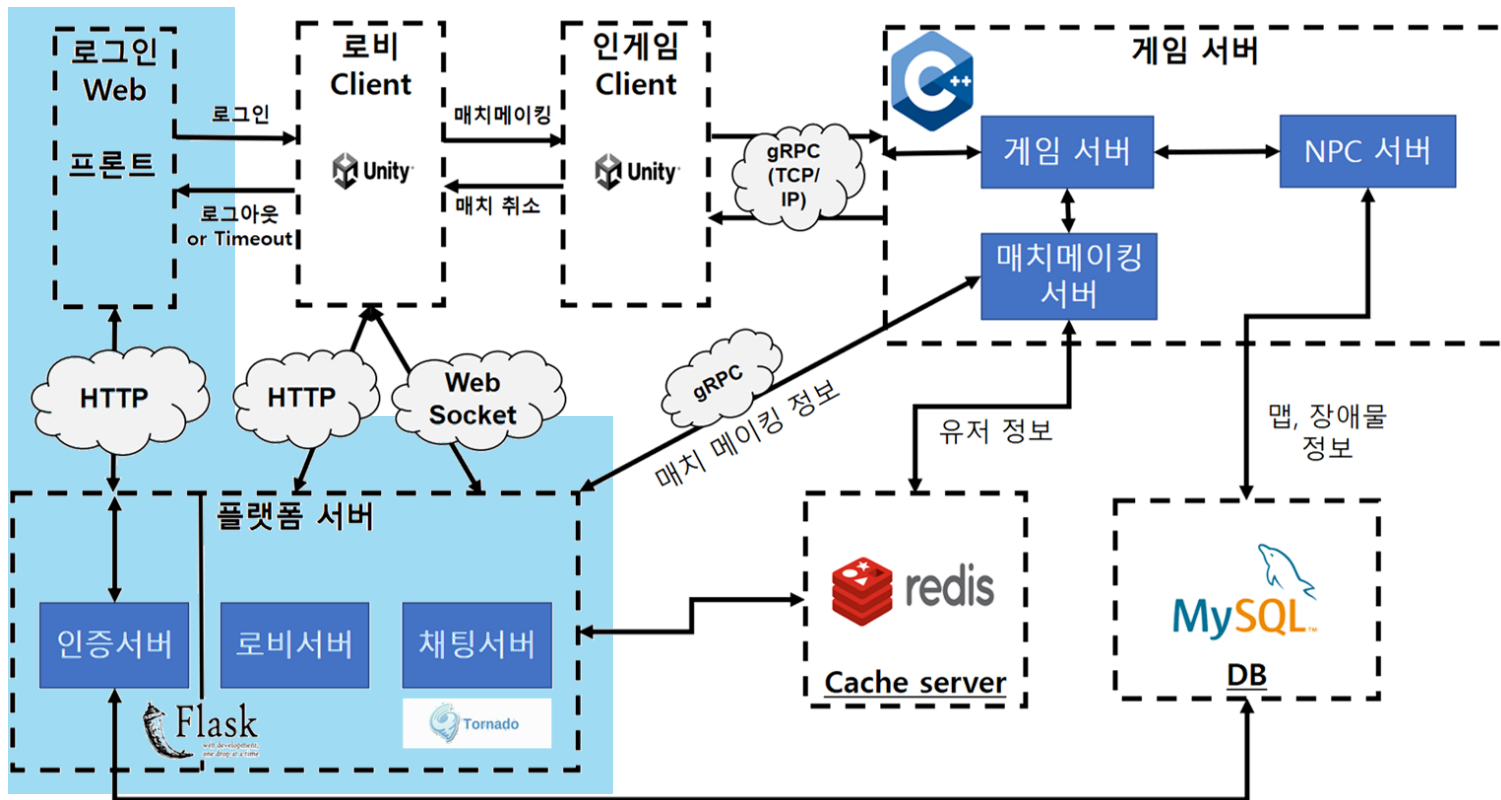
업무 분장

	<p>김정도</p> <p>팀 리딩 웹 플랫폼 제작</p>		<p>김민관</p> <p>게임 클라이언트 인게임 씬 제작</p>
	<p>임우영</p> <p>게임 클라이언트 NPC 서버 구현</p>		<p>홍지현</p> <p>게임 서버 매치메이킹 서버 구현</p>

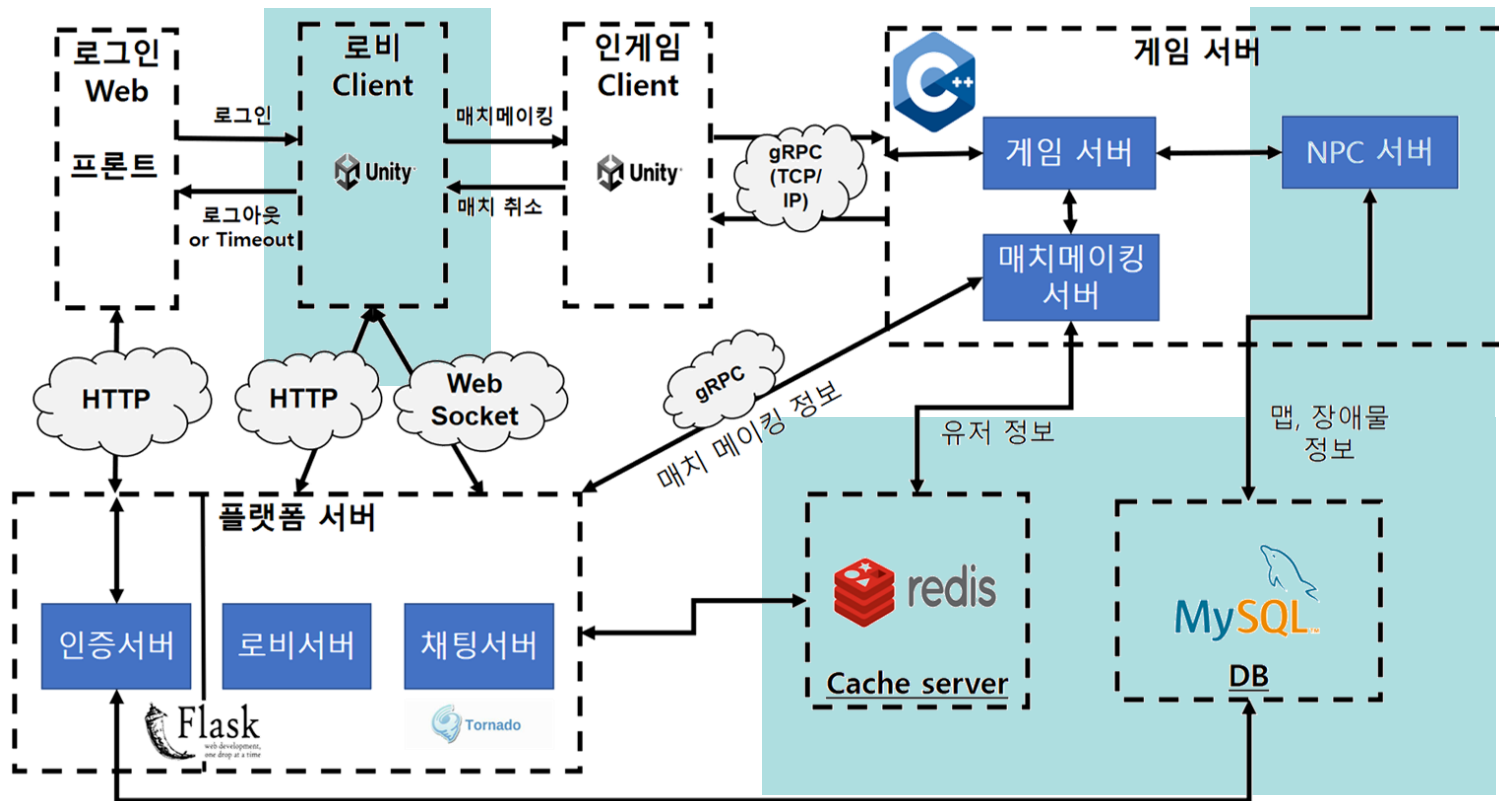
아키텍처 설계



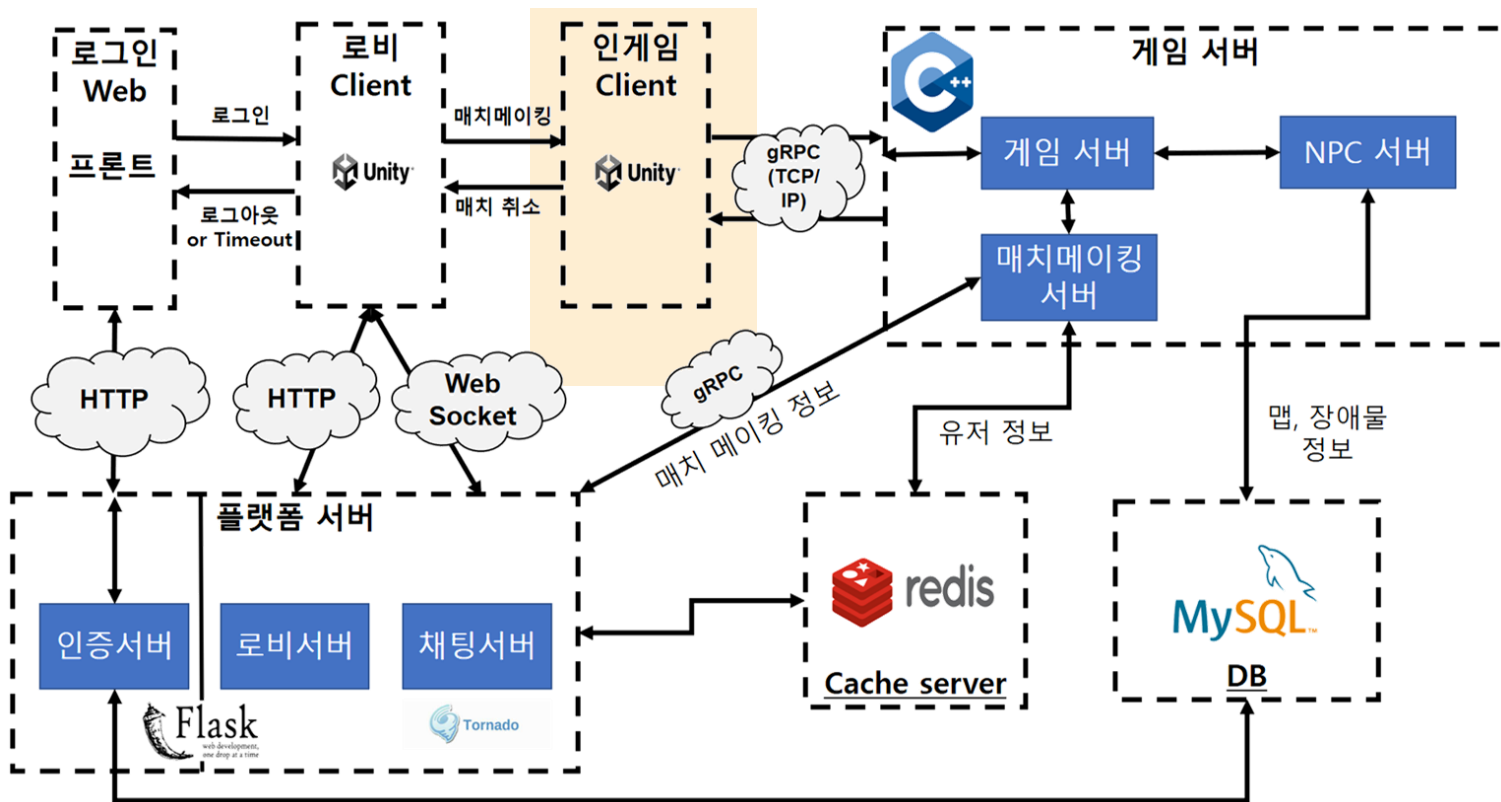
아키텍처 설계



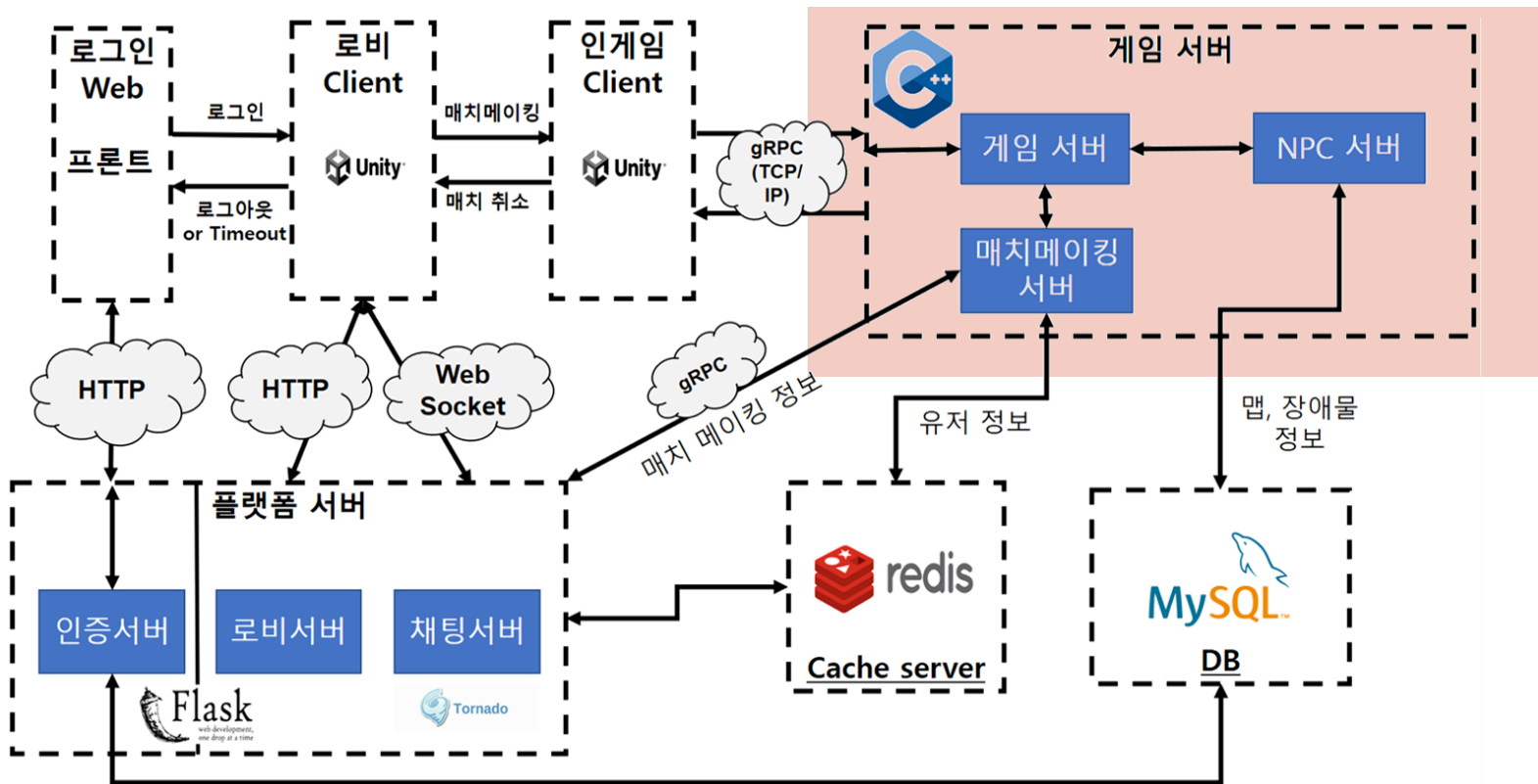
아키텍처 설계



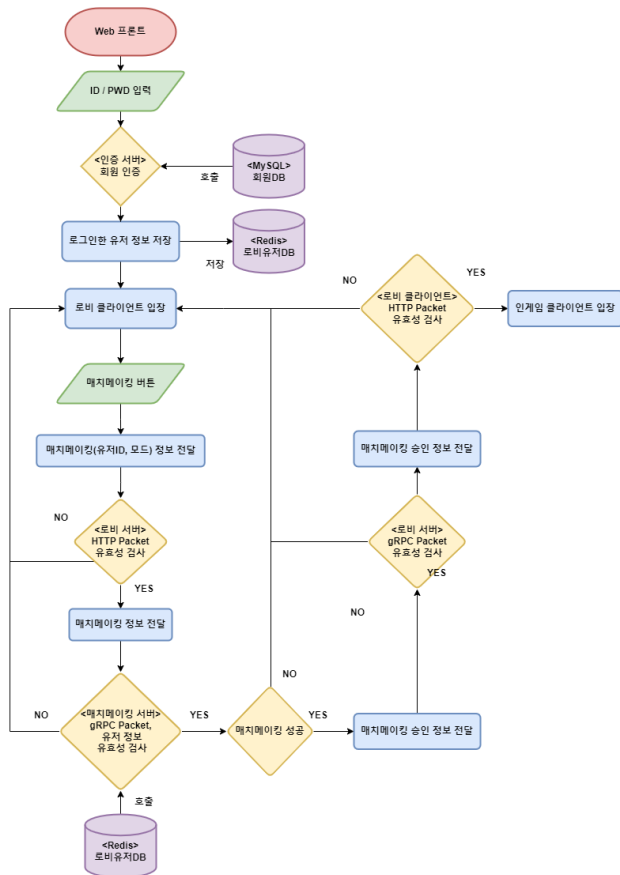
아키텍처 설계



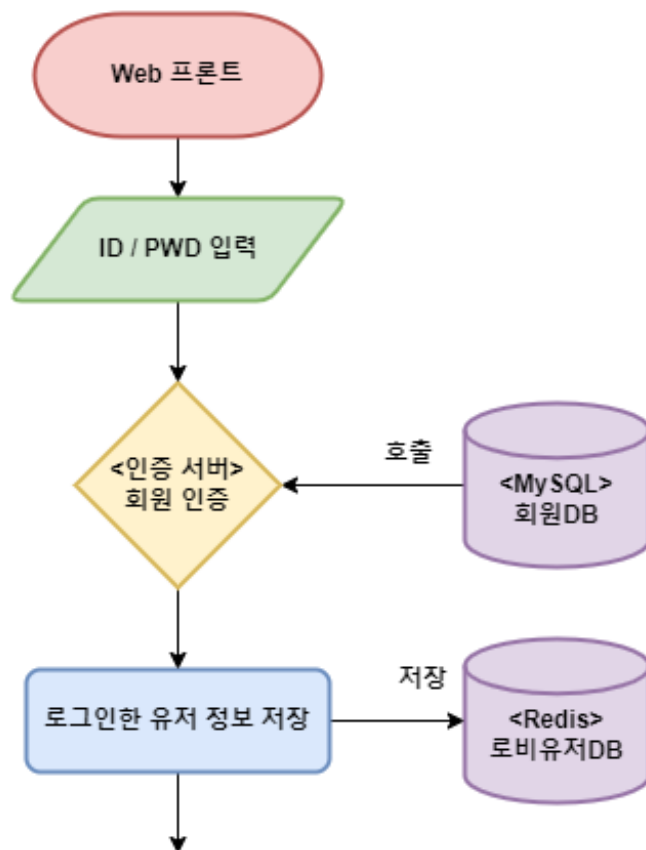
아키텍처 설계



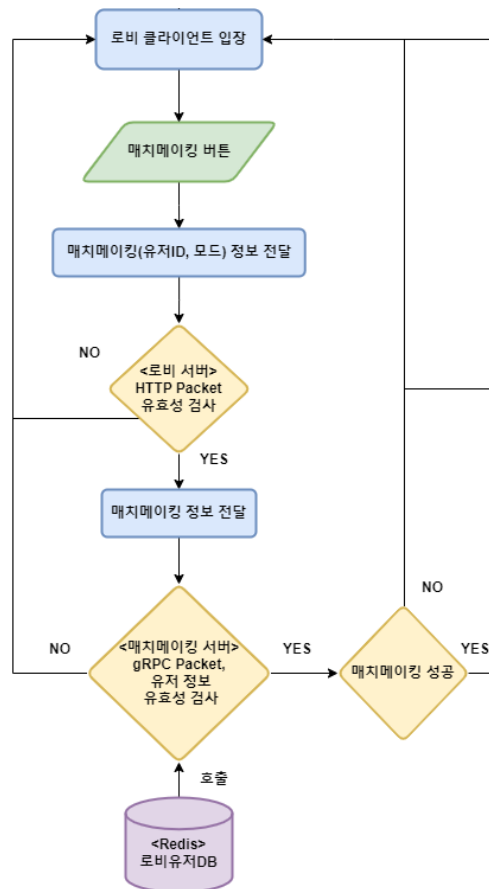
매치메이킹 플로우 차트



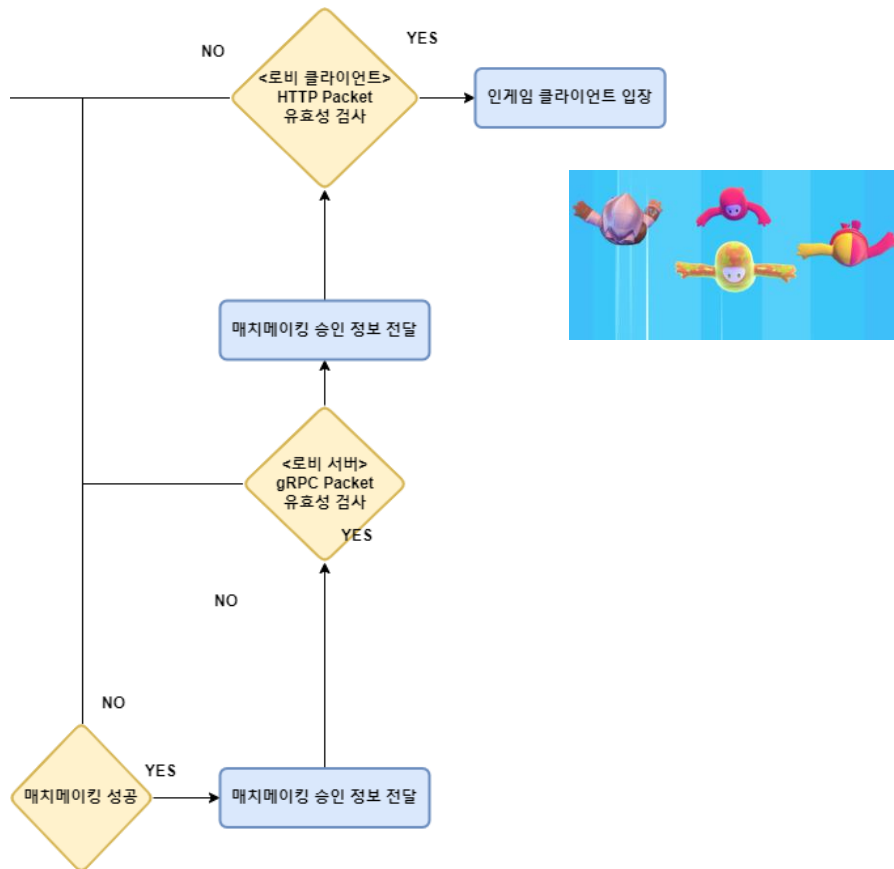
매치메이킹 플로우 차트



매치메이킹 플로우 차트



매치메이킹 플로우 차트



그라운드 룰

- Core Time

매일 13:00 ~17:00, (토요일 휴무)

- 집중 개발 타임:

ZEP 스페이스 Winter://Dev.Camp에 모여서
프로젝트에서 본인이 맡은 역할에 집중하는 시간을 갖는다

- 온라인 회의:

집중 개발 타임을 마무리하며
매일 30분 정도의 비대면 회의 시간을 갖는다

- 오프라인 회의:

매주 금요일 13:00에 오프라인으로 모여서
비대면 회의에서 부족했던 부분들을 해소하고
서로 교류하며 더욱 효율적인 팀 회의 시간을 갖는다



그라운드 룰



- **Code Convention**

표기법: < CamelCase >

ex)

maxValue	(Local variable)
isDead	(Boolean variable)
GetValue()	(Function)
MAXVALUE	(Constant variable)
gNum	(Global variable)

- tap vs space: <space>

그라운드 룰



- 기타

회의록, 개발 일지는 번갈아가면서 작성

GitHub 연동 및 소통 등에 Slack을 적극 활용

활동 일지



< 2022.12.27 >

우영 님이 사주신 케이크



<2022.12.29>

폴 가이드즈 해체 분석 (을 빙자한 게임하고 놀기)

활동 일지



< ZEP >

활동 일지



< ZEP >

활동 일지



< ZEP >

세부 일정



Web Frontend

웹 프론트엔드

담당자 : 김정도

	1월				2월			
	1	2	3	4	1	2	3	4
홈페이지 구성 및 제작				~23				
웹 서버와 연동				~25				

세부 일정

BACKEND>

Web Backend

웹 백엔드

담당자 : 김정도

	1월				2월			
	1	2	3	4	1	2	3	4
인증 서버 구성				~27				
로비 서버 구성					~4			
채팅 서버 구성					~4			

세부 일정



Game Client

게임 클라이언트

담당자 : 김민관, 임우영

	1월				2월			
	1	2	3	4	1	2	3	4
로비 Scene 제작					~4			
인게임 Scene 제작						~9		

세부 일정



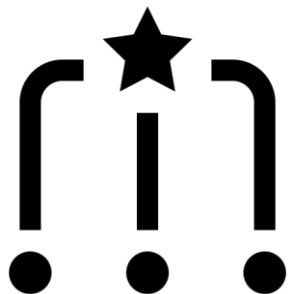
Game Server

게임 서버

담당자 : 홍지현

	1월				2월			
	1	2	3	4	1	2	3	4
클라이언트, NPC 서버 연동				~31				
로직 구현						~9		

세부 일정



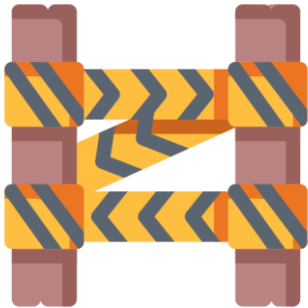
Matchmaking Server

매치메이킹 서버

담당자 : 홍지현

	1월				2월			
	1	2	3	4	1	2	3	4
매치메이킹 로직 구현			~17					
로비 서버와 연동					~4			

세부 일정



NPC Server

오브젝트 서버

담당자 : 임우영

	1월				2월			
	1	2	3	4	1	2	3	4
NPC 로직 구현				~30				
MySQL 연동					~1			

세부 일정



Database
데이터베이스

담당자 : 임우영

	1월				2월			
	1	2	3	4	1	2	3	4
DB 설계				~31				
각 작업 환경과 기초 연동					~1			



TEAM BLUEBIRD

Fin.