



# 제15차 스크럼 회의

📅 진행일자	@2023년 9월 12일
📌 기록 담당자	👑 윤민영
☰ 참석자	👤 김하림 👑 윤민영 👤 박영서 👤 이건 👤 이정준

## 00. 목차

### | INDEX

#### 00. 목차

#### 01. 프로젝트 진행 계획

윤민영

김하림

박영서

이건

이정준

#### 02. 프로젝트 진행 결과

윤민영

김하림

박영서

이건

이정준

#### 03. 주요 공지 사항

#### 04. 차후 프로젝트 진행 계획

## 01. 프로젝트 진행 계획

### | PROJECT DAILY PLAN



## [ 9월 11일 공통 진행 계획 ]

- 09:00 ~ 9:50 | 파이썬 데이터 분석 & 3주차 뉴스
- 10:00 ~ 10:10 | 데일리 스크럼
- 10:10 ~ 11:20 | 자습 및 작업
- 11:20 ~ 12:30 | 점심 식사
- 12:30 ~ 13:00 | 기획 / 제작 30분 회의
  - 오늘의 서기: 박영서 🤖
- 13:00 ~ 15:30 | 자습 및 작업
- 15:30 ~ 16:00 | 종료 미팅
- 16:00 ~ 17:00 | [채용설명회] 제일기획
- 17:00 ~ 18:00 | [채용설명회] 삼성SDI

## 윤민영

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 6
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - [시스템-재화] 플레이어 재화 UI 구현(90%)
    - ✓ ~~아이템 구매로 인한 차감 구현 (획득 미구현)~~
  - [시스템-상점] 상점 기능 UI 구현 (85%)
    - ✓ ~~collision 이용하여 overlap 반응 test~~
    - ✓ ~~interaction 부분 및 무기교체 부분 빼고 구현 완료~~
    - ✓ ~~상점 UI 및 logic (90%)~~
- 오늘 할 일 :
  - [시스템- 게임매니저]
    - ☐ 게임매니저 관련 학습기술블로그 정독 및 자료 조사

- ☐ 캐릭터 spawn(임시) 및 death,
- ☐ 부활: 사망 시 해골모드 관련 구현 Test
- ☐ 가능하면 interaction (상자열기, 말걸기) 쪽도 추가 구현

- 기타 :
  - 최적화 관련 자료 뒤적거리다 발견하여 공유
    - 클라-텍스처관리 관련
    - 서버-시야 관련
  - 프로젝트 후반에 트라이해보면 좋을듯
  - 발표자료에 최적화 관련 고민 내용으로 넣으면 좋을 듯 하여 가져옴

## 김하림

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 7
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 스폰 함정 제작 중
  - 정준님 RPG Game 프로젝트에 (겨우)무사히 었었습니다
  - 몬스터 수 업 카운트
  - 했다가 휴지통까지 깔끔하게 날렸습니다
  - 복구 중 ⇒ 복구 완료
- 오늘 할 일 :
  - 스폰 함정 완성(몬스터 수 다운 카운트 및 문 다시 열기)
  - 데모맵 구성 및 제작
  - 퍼포스 프로젝트 통합
- 기타 :
  - 9/13 3시 중기 취업상담
  - 9/13 10:10 모바비 라이선스 배포
  - → 사실 제가 안 까먹으려고 적는 거임

## 박영서

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 7
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 함정 만드는 중입니다
  - 화살 잘 쏘힘
  - 엘리베이터 잘 오르내립니다
- 오늘 할 일 :
  - EC2 퍼포스 설정 및 프로젝트 통합
  - **엘리베이터**
    - 동기화 (됨)
    - 버튼 문제 처리
  - **화살**
    - 피격 판정
    - 클라이언트 쪽에서 벽뚫 해결하기
- 기타 :
  -

## 이건

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 500
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 회전하는 발판
    - 특정 위치 기준으로 뱅뱅 돌음
  - 움직이는 발판
    - 기본 왔다갔다 가능
    - 좌우로 “smooth”하게 움직임
  - 떨어지는 발판

- 밟으면 “smooth”하게 떨어지고, 시간 지나면 다시 원상복구됨
- ~~원상복구 후 다시 밟으면 멈춤~~ → 해결
  - Default 설정은 한 번만 작동하고 안됨
  - Play from Start로 설정하면 collision box 충돌 시마다 발판이 제자리로 돌아와 다시 진행
  - 병렬 실행은 안됨
  - 함수를 linear하게 배치해서 어떻게 해결함
    - collision box 옮김 → tick마다 발판 update → collision box delay → 발판 제자리로 돌아올 시 collision box 원위치
- 환영 발판
  - 밟아도 collision이 없음
- 오늘 할 일 :
  - 데모 맵 구축 및 블루프린트 배치
    - 정준님 프로젝트의 레벨 위에서 변형 배치 예정
  - 라이팅 학습 및 라이팅 배치
- 기타 :
  - 이사 이슈

## 이정준

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 100
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 무기 스왑 완료
- 오늘 할 일 :
  - 무기 3종 제작
    - 사무라이
    - 쌍단검
    - 창
- 기타 :

o

## 02. 프로젝트 진행 결과

### | PROJECT RESULT

#### 윤민영

- GameInstance 관련
  - 세션 시작되면 플레이어들 정보 받아오는거부터 세팅해야하는듯 → 강의찾아듣는 중 못할정도는 아닌듯
  - 사망후 부활 / 전체death 관리후 session Destroy 구현중
  - 내일 아침 전까지 사망후 부활(빠모드) / 게임종료조건 관련 구현 목표
- 상점관련
  - 기존 제 프로젝트에서 playerBP → PlayerControllerBP → HUD 캐스팅 지저분하게 구현해놔서
  - 이부분 migrate시켜서 test중 → 적당히 로직만 옮겨와서 테스트할예정 (안어려움)

#### 김하림

- 스폰 함정(1회용) 구현 완료
- 하지만.. 유저가 문 아래에 있으면 유저 머리 위에서 문이 멈춤
- 문의 로직을 바꿀지(위에서 아래로 떨어지는거 말고 90도로 닫히게?) 문과 유저 충돌 확인해서 유저 위치를 밀어내는 식으로 조정할지..
  - 문 올라가는 것처럼, 문 내려가게
  - ~~뭔가 더 쉬울까요 조언해주세요~~

#### 박영서

- 엘리베이터
  - 동기화 (됨)
  - 버튼 문제 처리
  - 슈퍼 점프 보니까 ⇒ 엘리베이터 떨어질 때 점프하면 살 수 있지 않을까? 라는 생각

- 화살

- 클라이언트 쪽에서 벽뚫 해결하기
- 피격 판정만 남았습니다.

- 퍼포스는?

- 알 수 없는 이유로 초기화 신청을 해놨습니다 (아무도 모름)

## 이건

- 없어지는 발판 구현 + 자잘한 오류 해결
- 데모 맵 구축
- 라이트 강의 수강
- 배포맵 사이즈 줄이고 크기 확인 (1층 총 55칸)

## 이정준

- 무기 3종 구현 완료
  - 사무라이 (samurai)
  - 할버드(spear)
  - 한손검/방패 (warrior)
- 무기 1종 구현 완료 예정
  - 쌍단검 (dualblade) → 애니메이션 추가 시 완료
- 무기 1종 테스트 예정
  - 활(bow) → 강의 수강

## 03. 주요 공지 사항

### PROJECT ANNOUNCEMENT



이번 주도 화이팅입니다. 첫 실전 협업(클라+서버 → 멀티플레이어 환경 세팅)인만큼 지식 공유가 활발하게 이루어졌으면 좋겠습니다! 바쁘시겠지만 건강 유의하면서 열심히 작업해봅시다.

---

## 04. 차후 프로젝트 진행 계획

### | PROJECT PLAN



공통 : (목) 중간발표 및 시연 준비

서버 : Perforce 세팅 및 시연용 데모 제작(함정 + 데모맵 구성)

클라이언트 : 시연용 데모 제작 (전투시스템, 게임매니저, 상점)