



# 제3차 스크럼 회의

📅 진행일자	@2023년 8월 25일
📄 기록 담당자	👑 윤민영
☰ 참석자	👤 김하림   👑 윤민영   👤 박영서   👤 박준섭   👤 이건 👤 이정준

## 00. 목차

### | INDEX

#### 00. 목차

#### 01. 프로젝트 진행 계획

윤민영

김하림

박영서

박준섭

이건

이정준

#### 02. 프로젝트 진행 결과

윤민영

김하림

박영서

박준섭

이건

이정준

#### 03. 주요 공지 사항

#### 04. 차후 프로젝트 진행 계획

질문 목록

# 01. 프로젝트 진행 계획

## PROJECT DAILY PLAN



### [ 8월 25일 공통 진행 계획 ]

- 09:00 ~ 11:00 | (SSAFY 공식일정) SW 개발자 특강 (3)
  - 선택적 자습
- 11:10 ~ 12:20 | 점심 식사
- 12:20 ~ 13:50 | 추가 기획 회의 및 정리, 질문 작성(to 컨설턴트님)
  - 지식 공유 / 자습 분담
  - 세부 사항 (목표, 규칙, 디테일)
  - 필요 기술 추가 논의
  - 시각화 (UI 및 화면구성)
- 14:00 ~ 16:00 | (SSAFY 공식일정) SW 개발자 특강
  - 선택적 자습
- 16:00 ~ 18:00 | (SSAFY 공식일정) 웹엑스 조교 Q&A
  - 어떤 방식으로 진행될지 모르겠으나 가능하다면 선택적 자습
  - 이번 주는 공식일정 / 행사가 많아 스프린트는 Process 부분만 팀장이 작성

## 윤민영

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5 (피곤)
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 서버 구축 과정 추가 조사
    - 실시간 대전 캐주얼 게임 서버 구축 사례 (일반 -> AWS사용 -> 서버리스)

- 서버리스 아키텍처 관련글 / 대전 게임 백엔드 깃허브 공개코드(AWS+소켓서번)

- 오늘 할 일 :
  - SSAFY 미니특강 숙제
- 기타 :
  - 오늘 컨님께 공유드리고 피드백을 요청드릴 예정이니 질문사항 있으시면 정리해주시면 감사하겠습니다!!

## 김하림

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 멀티플레이어 퀵 스타트 따라하기 따라가는 중
  - AWS GameLift 유튜브 영상 조금
- 오늘 할 일 :
  - 감이 잘 안 와서 서버쪽만 우선 집중적으로 알아볼 예정
  - 필수과제
- 기타 :
  -

## 박영서

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 8
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - AWS GameLift 문서 읽고 있었습니다
  - <https://sites.google.com/site/techah/transforms/unreal-net-arch> ← 읽어보는 중입니다
- 오늘 할 일 :
  - 특화 프로젝트 과제 수행

- + 협업 툴 정해지면 구축
- + Helix Core 문서 읽기
- 기타 :
  -

## 박준섭

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5 (아침이 너무 힘들어요...) πππ
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 빌드 시 발생되던 오류를 해결 → 비주얼 스튜디오 삭제 후 재설치로 해결했는데, 오류 발생 원인을 못 찾았습니다.
  - 다시 오류 발생,,, (MSB3073)
- 오늘 할 일 :
  - 언리얼 기초 강의 정주행
  - 필수 과제 해결
  - 오류 해결
- 기타 :
  -

## 이건

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - Gamelift 빌드 테스트 (실패 원인 파악 중)
- 오늘 할 일 :
  - 소켓 활용 게임서버 구축 방법 학습
- 기타 :
  - 지식 공유 'Dedicated Server'
  - GameLift Tutorial 학습 중

## 이정준

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 언리얼 기초 강의 수강
  - 전투 시스템 강의 수강
- 오늘 할 일 :
  - 특화 프로젝트 과제 수행
  - 기초 강의 40% 수강
  - 전투 시스템 강의 15% 수강
- 기타 :
  -

## 02. 프로젝트 진행 결과

### | PROJECT RESULT

#### 윤민영

- 언리얼 / C++ 강의 수강중
- 과제 진행, (과제 2)는 비슷하게 구현 완료했으나 (과제 3)은 난항을 겪다가 결국 1인칭 + 마우스 커서 보이게 설정까지만 완료함....근데 프로님께서 최대한 되는데까지만 해보라고 하셔서 괜찮을듯
- 프로님께 두번째 피드백 요청했는데 이부분은 아직 답변 못받음

#### 김하림

- VisualSVN Server EC2에 올림. checkout 되는 것 확인
- Tortoise SVN은 아직입니다

#### 박영서

- 퍼포스 EC2에 포트 바꿔서 새로 올림. (윈도우에서 옮기는 방식 ⇒ 우분투 ec2 새로 만들어서 올림)
- 싸피 네트워크로 check in/out되는 것 확인함.

## 박준섭

- 라이브 코딩 활성화 해제 후 빌드 이슈 해결
- UE5 기초 강의 수강

## 이건

- aws 튜토리얼 진행 중 (문제가 생겨 삭제 후 재진행하려 했으나 애먹는중 - 삭제가 까다로운 편)
- Dedicated Server VS C/S 방식 서버 간단 정리 (지식공유 탭)

## 이정준

- 기초 강의 40% 수강 완료

# 03. 주요 공지 사항

## | PROJECT ANNOUNCEMENT

# 04. 차후 프로젝트 진행 계획

## | PROJECT PLAN



서버 : 서버 구축 및 형상 관리에 필요한 기술 스터디 (AWS, svn/perforce), 과제 진행(선택)

클라이언트 : UE5 / Visual Studio 2022 학습 및 과제 진행

---

## 질문 목록

- 소스 관리 어떤 걸로, 어떻게 할지
  - Perforce : 5인, Workspace 20개 제한. ⇒ 같은 아이디 공유해서 쓰고 Workspace만 따로 쓰면 5인 이상이라도 괜찮은 듯
  - **SVN이든 Perforce든 어디에 서버 올려놓고 써야 할 거 같은데 메모리 + 스토리지 얼마나 필요할지 짐작이 안 됩니다**
  - (sub) 애셋과 코드를 따로 관리할 건지 같이 관리할 건지