



# 제9차 스크럼 회의

📅 진행일자	@2023년 9월 4일
📍 기록 담당자	👑윤민영
☰ 참석자	👩김하림 👑윤민영 👩박영서 👩이건 👩이정준

## 00. 목차

### | INDEX

00. 목차

01. 프로젝트 진행 계획

윤민영

김하림

박영서

박준섭

이건

서버 방식 in 멀티플레이어 게임

이정준

02. 프로젝트 진행 결과

윤민영

김하림

박영서

박준섭

이건

이정준

03. 주요 공지 사항

04. 차후 프로젝트 진행 계획

## 01. 프로젝트 진행 계획

### | PROJECT DAILY PLAN



### [ 9월 4일 공통 진행 계획 ]

- 09:00 ~ 09:50 | 스크럼 및 서버팀 회의록 내용 공유

### [오전 - 로드맵 점검 및 에셋 검색 10:00 - 11:30]

- 10:00 ~ 10:20 | 로드맵 점검 (서버 / 클라)
  - 현재 상황 점검 및 필요 기술 논의
  - 업무 재분배
- 10:20 ~ 11:00 | JIRA 이슈 티켓 생성
- 11:00 ~ 11:30 | 자습
- 11:30 ~ 12:30 | 점심 식사
- 12:40 ~ 13:30 | 에셋 검색 (캐릭터, 일반몬스터)
- 13:30 ~ 15:00 | 에셋 회의 및 확정
  - 확정 에셋 목록 문서화
- 15:00 ~ 17:40 | 자습
- 17:40 ~ 18:00 | 종료 미팅 및 오후 데일리 스크럼

## 윤민영

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 7
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - (클라이언트) 강의 수강
  - (서버) 강의 녹화 → 파트 1부분 완료
  - skct 이슈로 일요일 몇시간 날림
- 오늘 할 일 :
  - 강의 크립트레이더부분 all수강 목표 (또는 캐릭터쪽 강의만 집중적으로 듣기) → 오전 로드맵 점검 이후 결정
- 기타 :
  - 자리 배치 재논의
  -

## 김하림

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 6
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 서버팀 회의 진행
  - 서버팀 To Do List 및 로드맵
  - 서버팀 회의록 정리
- 오늘 할 일 :
  - 서버 전체 아키텍처 정리
  - UE5 네트워크 파트 확실히 숙지
  - 언리얼 기초강의 수강 및 간단 리뷰
  - API 서버 ERD
- 기타 :
  -

## 박영서

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 6
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 퍼포스 연동 및 문서 작성
  - 서버 회의록 정리
- 오늘 할 일 :
  - 서버 전체 아키텍처 구성 필요한 기술 스택 정리
  - 퍼포스 도커 이미지로 만들기
    - EC2 받으면 바로 올릴 수 있게 준비
- 기타 :
  - 커피 드실 분 (습니다)
  - 헉!
  - 프라푸치노 !

## 박준섭

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 10000000000000000
- 🙌🙌 축하해요 🙌🙌
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  -
- 오늘 할 일 :

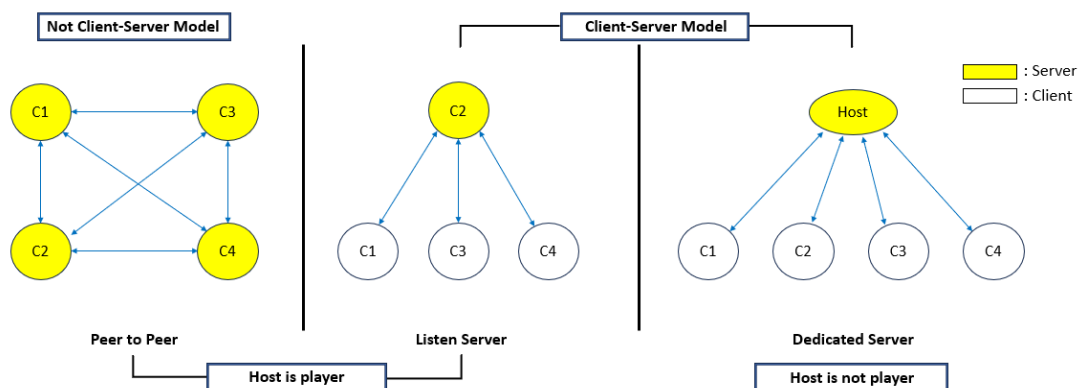
- 
- 기타 :
- 

## 이건

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 서버 내용 정리
  - Thread 관련 개념 정리
- 오늘 할 일 :
  - 강의 수강
- 기타 :

1. Host :
  - 네트워크 상에서의 컴퓨터 또는 장치를 가리키지만, 해당 글에서는 네트워크에서 중요한 역할을 하는 개별 컴퓨터나 장치를 일컫는다.
2. Hosting :
  - 컴퓨터 네트워크에서, 특정 기능 또는 서비스를 다른 사용자에게 제공하고 관리하는 것
3. Client-Server model :
  - 네트워크 아키텍처에서 클라이언트가 서비스나 자원을 요청하고, 서버가 이 요청을 처리하고 응답하는 상호작용 모델을 의미.
  - 즉, Client의 역할과 Server의 역할이 분리되어 있음

## 서버 방식 in 멀티플레이어 게임



1. Peer to Peer:
  - 모든 노드(피어)가 동등한 권한과 역할을 가짐 = 모두가 서버 역할과 클라이언트 역할을 겸함
  - 중앙 서버에 의존하지 않고 서로 서비스를 요청하고 제공할 수 있음
2. Listen Server:
  - 게임 클라이언트 중 하나가 서버 역할을 수행.
  - 클라이언트(리스 서버)는 게임 세션을 호스팅하며 다른 클라이언트가 이에 연결
  - 서버가 게임을 플레이함

### 3. Dedicated Server :

- 별도의 컴퓨터(전용 서버)가 게임 세션을 호스팅하는 역할
- 클라이언트는 이 서버에 연결하여 게임을 플레이
- 서버가 게임을 플레이하지 않음

## 이정준

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 언리얼 전투 강의 수강 (36% ~ 46%)
- 오늘 할 일 :
  - 언리얼 전투 강의 수강 (전투 마무리)
- 기타 :
  -

## 02. 프로젝트 진행 결과

### | PROJECT RESULT

#### 윤민영

- 공통 회의 진행 (에셋)
- 언리얼 캐릭터세팅 관련 강의 수강 중

#### 김하림

- 

#### 박영서

- 

#### 박준섭

- 

#### 이건

- P2P는 버전 관리가 되지 않는다 - 누가 진짜 정보인 지 모름
- C/S 모델은 서버가 버전임(authorized)

- 언리얼 엔진은 Authoritative C/S model 채택 중 (리슨, 데디케이트 둘 다 가능하다는 뜻인데, default는 리슨인 듯)

## 이정준

- 

## 03. 주요 공지 사항

### | PROJECT ANNOUNCEMENT



노션 메인 페이지에 “공통 일정 관리 (캘린더)” 탭 추가하였습니다 → 혹시 빠진 부분이 있다면 같이 추가해주시면 감사하겠습니다

**MatterMost A203\_Talk**에 몬스터 ai / 동기화 / 최적화 관련 정보 공유드렸습니다 !

## 04. 차후 프로젝트 진행 계획

### | PROJECT PLAN



서버 : 서버 구축 및 형상 관리에 필요한 기술 스테디 (AWS, Perforce),

클라이언트 : UE5 / Visual Studio 2022 학습 및 캐릭터세팅, 전투시스템 작업