



# 제4차 스크럼 회의

📅 진행일자	@2023년 8월 28일
📄 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

# 01. 프로젝트 진행 계획

## PROJECT DAILY PLAN



### [ 8월 28일 공통 진행 계획 ]

- 09:00 ~ 11:30 | 기획 회의 1부
  - 필요 기술 관련 논의 (형상관리 / 서버 - Perforce(+AWS EC2) / Dedicated Server? Listen Server? GameLift 사용?)
  - 세부 사항 (목표, 규칙, 디테일) 기획
  - 새 기획안 문서화 후 컨설턴트님께 간단한 피드백 요청
    - 서버팀 피드백 요청 부분 문서화 필요
    - 배울점 / 아키텍처를 고려하여 결정 (컨설턴트님 조언 필요)
    - **제공받은 ec2 하나로 (서버, 형상관리 등)용량 감당 가능한지, 메모리는 얼마나 감당 가능한지**
  - 프로토타입 시각화 (Figma)
- 11:40 ~ 12:40 | 점심 식사
- 12:40 ~ 13:50 | 기획 회의 2부
  - 피드백 반영하여 기획안 수정
  - 프로토타입 시각화 (Figma)
  - 팀별 파트분배, 기획 로드맵 (주차별 제작 목표 설정 - 전체 / 개인)
  - JIRA 관리
  - 에셋 검색 후 컨셉(배경) 디테일 잡기
- 14:00 ~ 16:00 | **(SSAFY 공식일정) 4차 산업혁명 특강**
  - Live 청취 or 자습
- 16:00 ~ 17:40 | 자습
- 17:40 ~ 18:00 | 종료 미팅 및 오후 데일리 스크럼

## 윤민영

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 7
- 지금까지 한 일 :
  - 언리얼 강의 수강 (전체 강의 중 25%) - 블루프린트 toyproject 제작 관련 강의
  - UE5 + 퍼포스 사용사례 (꽤 디테일함)
- 오늘 할 일 :
  - 언리얼 강의 수강 (목표치 - 45%) - C++ 관련 강의
  - 용도에 맞게 Blueprint / C++ 사용한다면 각 방식을 어떻게 효율적으로 사용할지 고민 (강의를 더 들어봐야 알듯)
- 기타 :
  - 이번주부터 JIRA ..?

## 김하림

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 6
- 지금까지 한 일 :
  - 데디케이티드 서버 위주/아키텍처 관련 학습
- 오늘 할 일 :
  - GameLift 정리
  - Dedicated Server 정리
  - Listen Server 정리
  - 전체적인 아키텍처
  - 데디케이티드 서버 샘플
- 기타 :

## 박영서

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 8

- 지금까지 한 일 :
  - 퍼포스 공식 문서 정리 중
- 오늘 할 일 :
  - 퍼포스 깃랩 연동
  - 멀티플레이어 샘플 해보기
- 기타 :
  - 이후 퍼포스 + 언리얼 셋업
  - 프로토 타입 나올 때 짬에는 CI도?

## 박준섭

- 오늘 기분 (0 ~ 10) :
- 지금까지 한 일 :
  -
- 오늘 할 일 :
  - 면접화이팅
- 기타 :
  -

## 이건

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 지금까지 한 일 :
  - 튜토리얼 스텝 진행 / 현재 Fleet 생성 단계 (70%)
- 오늘 할 일 :
  - 서버에 대한 고찰
- 기타 :
  -

## 이정준

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 지금까지 한 일 :
  - 언리얼 기초 강의 50% 수강 완료
- 오늘 할 일 :
  - 밀리 컴бат 기초 전투 강의 완료
- 기타 :
  -

## 02. 프로젝트 진행 결과

### | PROJECT RESULT

#### 윤민영

- UE5 C++ 사용한 개발 강의 수강중

#### 김하림

- Dedicated Server, Listen Server, GameLift, IOCP Server 전반적인 조사 및 정리
- IOCP Server 사용한 프로젝트 레퍼런스 정리
- (내일) 데디케이트 서버 샘플 + 리스 서버 샘플 빠르게 돌려볼 예정

#### 박영서

- 퍼포스 깃랩 연동(깃랩 → 퍼포스 미러링)

#### 박준섭

- 면접

#### 이건

- GameLift 튜토리얼

#### 이정준

- 전투 시스템 강의 15 → 26% 수강
  - 무기 휘두르기, 구르기 가능 🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌🍌  
🍌🍌 붐업
  - 구르기만 해도 재미있는 게임이 있다?!

---

## 03. 주요 공지 사항

### | PROJECT ANNOUNCEMENT

---

## 04. 차후 프로젝트 진행 계획

### | PROJECT PLAN (이번주 목표)



기획 : 세부 기획 및 프로토타입 시각화 / 형상관리 시스템 구축 / 작업 시작

공통 : 형상관리 시스템 구축 및 테스트

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

클라이언트 : UE5 / Visual Studio 2022 학습

| 내일 일정 : 세부 일정은 5차 스크럼 회의에 미리 작성해 놓았습니다.



기획 : 로드맵 및 역할 분배 구체화 / 프로토타입 시각화

공통 : 마켓플레이스 에셋 모으기

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

클라이언트 : UE5 / Visual Studio 2022 학습

