



제2차 스크럼 회의

📅 진행일자	@2023년 8월 24일
📄 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 24일 공통 진행 계획]

- 09:00 ~ 11:00 | (SSAFY 공식일정) 그라운드 룰 & 마인드셋
 - 수업 필수과제만 따라가고 남은 시간에는 구두회의가 불가능하다면 어제처럼 노션으로 회의 진행
- 11:10 ~ 12:20 | 점심 식사
- 12:20 ~ 13:00 | 기획 회의
 - 남은 세부 사항 (목표, 규칙, 디테일) 정리
 - 필요 기술, 질문 정리 후 컨설턴트님께 피드백 요청
- 13:00 ~ 18:00 | (SSAFY 공식일정) 팀워크 프로그램
- 17:40 ~ 18:00 | 종료 미팅 및 오후 데일리 스크럼

윤민영

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 8
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 서버 / 형상관리 기술 조사중
 - UE5 학습 (강의/책)
 - <https://www.notion.so/ad81e860ac5b48289b7d7775012eb913?pvs=4>
- 오늘 할 일 :
 - 기획 문서 정리 및 추가 회의 진행
 - 미니특강 과제 진행
 - UE5 학습

- 기타 :
 - 컨설턴트님께 기획 공유 및 피드백 받기
 - 다음주부터 클라 작업 시작

김하림

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 8
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 언리얼 공식문서 정독 중
 - 멀티플레이어 퀵 스타트 예제 진행 중
- 오늘 할 일 :
 - 언리얼 공식문서 정독
 - 멀티플레이어 퀵 스타트 예제 진행
 - 형상관리 툴/서버 관련 기술 조사
- 기타 :
 - 필수과제 1~2개 진행

박영서

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - EC2에 퍼포스 서버 올림(포트 변경 필요)
- 오늘 할 일 :
 - 형상 관리 쪽 뭘 쓸지 조사 후 구축
 - 만약 퍼포스 쓰는 경우에는 스토리지/메모리 얼마나 필요할지 보고 포트 바뀌서 공유
 - 서버에서 뭘 해야 하는지 / 서버 구현 요소 조사
 - 민영님이 올려주신 GameLift 세션 & 오딘 최적화 슬라이드 정독
- 기타 :

- ▼ 이 밑에 다 기분 5점인 게 웃김

박준섭

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 언리얼 멀티플레이어 구현 도전 중
 - 프로젝트 기획
- 오늘 할 일 :
 - 언리얼에서 C++로 빌드할 때 오류가 약간 발생해서 이 부분 해결
 - 필수 과제 1~2개 해결
- 기타 :
 - 8/28 면접으로 인한 공가

이건

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 프로젝트 기획
 - 서버 아키텍처 짚먹
- 오늘 할 일 :
 - 언리얼 미니 프로젝트 생성 및 빌드
- 기타 :
 - Gamelift 튜토리얼 진행해봤는데, 싸피 내에선 안 되는 듯

이정준

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - Udemy에서 Unreal Engine 5 관련 강의 탐색 및 수강

- Unreal Engine 5 기초 강의
- 소울라이크 전투 시스템 강의
- 중급 강의 - 멀티플레이어
- 오늘 할 일 :
 - 기초 강의 진행도 4~50% 달성
 - 전투 시스템 캐릭터 무기 장착 강의 수강
- 기타 :
 - 블루프린트와 c++ 병행 사용 방법 탐색

02. 프로젝트 진행 결과

| PROJECT RESULT

윤민영

•

김하림

•

박영서

- 스토리지 & 메모리가 얼마나 필요할지가 가늠이 안 됩니다.

박준섭

•

이건

•

이정준

•

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