



제13차 스크럼 회의

📅 진행일자	@2023년 9월 8일
📌 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 8일 공통 진행 계획]

- 09:00 ~ 09:50 | [Live] 금융권 내부 인터페이스 소개
 - 09:50 ~ 10:10 | 오전 데일리 스크럼 및 Jira 이슈 티켓 이동
-
- 10:10 ~ 11:30 | 최종 기획서 검토 및 데모제작 업무 분배
 - 11:30 ~ 13:00 | 점심 식사 및 정리
-
- 13:00 ~ 13:30 | (발표 시연용) 데모 제작 계획 및 우선순위, 업무 분배 관련 회의
 - 13:30 ~ 16:30 | 자습 및 프로젝트 작업
 - 16:30 ~ 17:00 | 종료 미팅 및 오후 데일리 스크럼 / 스프린트 회의
 - 17:00 ~ 18:00 | [채용설명회] 삼성전기

윤민영

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 강의수강
 - 구매한 메인맵 체크, 수정 및 테스트
- 오늘 할 일 :
 - 강의수강
 - 게임매니저 기초 구현 test
 - 데모맵 베이스 제작
- 기타 :
 - 건님 스크럼 베이스 작성 감사합니다

김하림

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 7

- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 최종 기획서 작성
- 오늘 할 일 :
 - 데모 버전 / 1차 배포 버전 범위 확정
 - 서버팀 필수 구현 기능 확정
 - 서버 + 클라 로드맵 병합
 - 업무 재분배
- 기타 :
 -

박영서

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 80 ← 이 정도면 최상이신듯
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 강의 수강
 - 서버 회의 → 클라 파트 붙기
- 오늘 할 일 :
 - 강의 수강 및 화살 함정 만들기(블루프린트)
- 기타 :
 -

이건

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 서버팀 회의 및 목표 수정 + BP 강의 수강
- 오늘 할 일 :
 -
- 기타 :

- 블루프린트 / C++ 변환 조사

이정준

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 4
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 몬스터 체력 동기화 찾아보기
- 오늘 할 일 :
 - 무기별 모션 제작 및 멀티 플레이어 전투 제작
- 기타 :
 -

02. 프로젝트 진행 결과

| PROJECT RESULT

윤민영

- 상점기능 (ui, 로직) 구현 시작
- 강의 수강중 (Cryptraider 80%/ 상점 구현쪽 강의 찾아서 수강 중)

김하림

- 최종 기획서 완성 ⇒ 계속 댓글 부탁드립니다👍
- 데모 버전 범위 확정(서버팀 맵 한정)
- 서버팀 기능 우선순위 확정
- 업무 재분배
- Cript Raider 강의 수강 중
 - 맵 배치 방법은 대충 익힌 것 같습니다
 - 라이팅만 남음

박영서

- 화살 함정 블루프린트 만들기
 - 이상한 데로 날아가요
 - ㅋㅋㅋ
 - 바닥 뚫음
- 집 가서 + 주말 간 crypt raider 강의 보고 맵 만들어 보겠습니다

이건

- 서버 분담 / 맵 강의 수강 / 맵 디자인

이정준

- 캐릭터 모션 새로 짜는 중
- 모션 중에 암살 모션 및 벽 넘기 모션 추가 가능 (굿)👍
- 주말 간에 무기 하나 완성하고 멀티에서 서로 공격 가능하게 제작 예정 중

03. 주요 공지 사항

| PROJECT ANNOUNCEMENT

04. 차후 프로젝트 진행 계획

| PROJECT PLAN



서버 : 함정 분배 → 맵 전체 구조 확정 → 4주차 로드맵 구체화 (Perforce 세팅, 함정 기믹 제작 → 데모 맵 구성 및 배치 → 메인 맵 제작 → 서버)

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