



제16차 스크럼 회의

📅 진행일자	@2023년 9월 13일
📌 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 13일 공통 진행 계획]

- 09:00 ~ 9:50 | 한국어 데이터 전처리 + 퍼포스 세팅
- 10:00 ~ 10:10 | 데일리 스크럼
- 10:10 ~ 11:20 | 퍼포스 세팅
- 11:20 ~ 12:30 | 점심 식사
- 12:30 ~ 13:00 | 기획 / 제작 30분 회의 ⇒ 컨설턴트님 미팅 준비
 - 오늘의 서기: 이권
- 13:00 ~ 14:00 | 컨설턴트님 미팅 → 내일 1시로 변경되었습니다
- 14:00 ~ 16:00 | 생성형 AI 특강 - 프롬프트 엔지니어링 이해
- 16:00 ~ 17:30 | [채용설명회] 삼성전자 DX
- 17:30 ~ 18:00 | 종료 미팅

윤민영

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 7
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - [시스템- 게임매니저] (60%)
 - ☒ 게임매니저 관련 학습기술블로그 정독 및 자료 조사
 - ☒ 세션 시작 시 플레이어 캐릭터에 대한 정보 저장 (구조체배열)
 - ☒ 일단은 Player type/num만 구현(ex server, client1, client2)
 - ☐ 세션 내 총 플레이어 수, 현재 death상태인 플레이어 수 등 세팅은 해냈으나 동기화 문제
 - ☐ 캐릭터 spawn(임시) 및 death
 - ☐ 부활: 사망 시 해골모드 관련 구현 Test → 디버깅중
 - ☐ 가능하면 interaction (상자열기, 말걸기) 쪽도 추가 구현
 - ☒ Player 골드관련 설정 HUD 옮겨오기 (migrate)

- 오늘 할 일 :
 - 디버깅 + 위 리스트 중 미완성인 부분 해결
 - 퍼포스 세팅 및 멀티플레이어 환경에서 합치기
- 기타 :
 - 퍼포스 세팅 언제 할지 (공식일정 빼면 남는시간 10:00 - 11:20밖에 없음)

김하림

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 7
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 메인 맵 퍼포스 체크아웃
- 오늘 할 일 :
 - ~~스폰 함정 문 다시 만들기(문/플레이어 간 충돌 해결)~~
 ⇒ 완벽히 해결된 건 아니고..플레이어가 문 정중앙 아래에 있으면 여전히 끼긴 합니다.
 ⇒ 빠져나올 순 있음
 - ~~메인 프로젝트에 스폰함정 통합 및 테스트+디버깅~~
 - 데모 맵 제작
- 기타 :
 - ~~9/13 10:10 모바바 라이선스 발급~~
 - ~~9/13 3사 중가 취업상담~~

박영서

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 6
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 엘리베이터에 스킨 씌우고 난간 달았습니다 지붕도요
 - EC2에 퍼포스 올렸습니다
- 오늘 할 일 :

- ~~프로젝트 통합~~
 - ~~지식 공유 Perforce 공식 문서 정리에 설치 링크 및 세팅이 있습니다~~
- 화살 메시 바꾸기
- 메인 맵 컴포넌트 제작
- 기타 :
 -

이건

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 데모 맵 설계
 - 움직이는 발판(액터) 제작
 - 배포 맵 사이즈 설계
- 오늘 할 일 :
 - 배포 맵 기초 설계
 - 퍼포스 세팅
- 기타 :
 - 이사 이슈

이정준

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 무기 제작
 - 할 제작 절반 완료
- 오늘 할 일 :
 - 작업물 합치기
 - 할 제작 완료

- 저 너무 설레요 앙
- 혹시..춤 모션도 추가 가능하신지..?
 - 설레요
- 기타 :
 -

02. 프로젝트 진행 결과

| PROJECT RESULT

윤민영

- 퍼포스 세팅 후 디버깅 진행중
- 상점 / 부활 / 플레이어정보 체크 등 작동은 되는데 멀티에서 동기화 안되는것들이 있음
- 동기화 되는지 테스트해보고 정상작동하도록 해야함

김하림

- 스폰 함정 문 다시 만들기(문/플레이어 간 충돌 해결)
 - ⇒ 완벽히 해결된 건 아니고..플레이어가 문 정중앙 아래에 있으면 여전히 끼긴 합니다.
 - ⇒ 빠져나올 순 있음
- 메인 프로젝트에 스폰함정 통합 및 테스트+디버깅
- 문 닫힘 + 몬스터 스폰 + 문 열림 ⇒ 모두 되는 것 확인

박영서

- 퍼포스 세팅
- 화살 메시 변경 중인데 잘 안 되네요
- 집 가서 ⇒ 데미지 처리

이건

- 퍼포스 세팅 완료
- 메인 맵 기본 형태 제작 중

이정준

- 플레이어 카메라 세팅 변경
- 플레이어 세부 사항 세팅 중
 - 구르기 사용 시 스테미나 사용 및 스테미나 회복 불가
 - 벽 넘기 사용 시 스테미나 사용 및 스테미나 회복 불가
 - 공격 시 스테미나 사용 및 스테미나 회복 불가
- 활을 제외한 무기 별 디버깅
- 활 데미지 추가 및 모션 수정 중

03. 주요 공지 사항

PROJECT ANNOUNCEMENT



이번 주도 화이팅입니다. 첫 실전 협업(클라+서버 → 멀티플레이어 환경 세팅)인만큼 지식 공유가 활발하게 이루어졌으면 좋겠습니다! 바쁘시겠지만 건강 유의하면서 열심히 작업해봅시다.

04. 차후 프로젝트 진행 계획

PROJECT PLAN



공통 : (목) 중간발표 및 시연 준비

서버 : Perforce 세팅 및 시연용 데모 제작(함정 + 데모맵 구성)

클라이언트 : 시연용 데모 제작 (전투시스템, 게임매니저, 상점)

