



# 제14차 스크럼 회의

📅 진행일자	@2023년 9월 11일
📌 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 11일 공통 진행 계획 ]

- 09:15 ~ 09:30 | 오전 데일리 스크럼 및 **스프린트 피드백**
    - **회의 관련** : 회의 시 먼저 안건을 정하고, 안건에 대해서만 집중적으로 회의 (옆길로 새지 말기)
    - **스크럼 관련** : 스크럼 작성 시 진행 목표 및 달성률을 구체적으로 표기 (구체적인 작업 목록 명시 및 달성 현황 공유, 캡처 또는 영상으로 시각화 가능하면 더 좋음)
    - **플립 관련** : 컨설턴트님 미팅 시 플립 예약 필수
      - 이번 주 미팅은 언제로 잡을지 의견 부탁드립니다.
        - 개인적으로 발표 직전에 한번 받는 것도 좋다고 생각합니다. 수요일 또는 목요일?
      - **수요일 15:00 ~ 16:00**
    - **서기 관련** : “오늘의 서기” 관련 룰을 오늘부터 적용하고자 합니다.
      - 요일별 자원 받겠습니다. (월: 김하림, 화: 박영서, 수: 이건, 목: 이정준)
      - 금요일 서기 관련... 금요일 서기는 팀장이 하겠습니다
  - 09:30 ~ 10:00 | 팀별 작업 현황 간단 브리핑, Jira 이슈 티켓 생성 및 이동
- 
- 10:10 ~ 11:30 | 자습 및 프로젝트 작업
  - 11:20 ~ 12:30 | 점심 식사
  - 12:30 ~ 13:00 | 기획 / 제작 30분 회의
    - 안건 정하기
    - 오늘의 서기: 김하림
- 
- 13:00 ~ 16:30 | 자습 및 프로젝트 작업
  - 16:40 ~ 17:00 | 종료 미팅 및 오후 데일리 스크럼
  - 17:00 ~ 18:00 | [채용설명회] 삼성SDI

## 윤민영

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 6 (피로도 issue)
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - [시스템-재화] 플레이어 재화 UI 구현(60%)
    - ☒ ~~현재 가지고 있는 재화 우상단 표시 (시연용 default : 500)~~
    - ☐ 아이템 구매로 인한 차감 또는 재화 획득 시 update → 구현 예정
  - [시스템-상점] 상점 기능 UI 구현 (70%)
    - ☒ ~~collision 이용하여 overlap 반응 test~~
    - ☐ interaction 부분 ui & logic → 추후 구현 예정
    - ☒ 카메라 시점 변경 (캐릭터 → 상인) 및 inputmode 변경(+mousecursor)
    - ☐ 상점 UI 및 logic (65%)

<https://youtu.be/NraYQIBtYuM>

- 오늘 할 일 :
  - [시스템] 상점, 재화 관련 기능 구현 완료를 목표로 작업
    - 플레이어 재화 관련 구현
    - 상점 기능 UI 구현
  - 게임매니저 관련 기술블로그 정독 및 자료 조사
    - (화) : 캐릭터 spawn 및 death, 해골모드 관련 구현 목표
    - (수) : 독구름 관련 구현 목표
- 기타 :
  - 서버 강의 관련 ) 메인컴 사용 issue → 주말에 사용 불가했음,,, 이번주부터 다시 꾸준히 업로드하겠습니다. 현재 업로드량 40%정도
    - 감삼다bb
  - 스프린트 피드백 (상단 공통계획) 공유 및 숙지

- 저번주에 팀장으로서 부족한 부분이 많았는데, 상세하고 꼼꼼하게 피드백 주셔서 감사합니다!

## 김하림

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 7
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 9/8
    - 서버팀 로드맵 관련 정리
    - 맵 관련 1차 회의(대략적인 구성)
  - 9/9
    - 맵 관련 2차 회의(전체적인 구성 및 세부사항 논의, 함정 분담)
  - 9/10
    - 함정 샘플 제작(트리거 박스에 닿으면 문 위에서 떨어짐, 몬스터 스폰) ⇒ 65~70%
    - 짧게 회의 진행(서로 함정 샘플 및 진행상황 파악)
- 오늘 할 일 :
  - 서버팀 회의 내용 공유
  - 방 진입 시 갇힘 및 몬스터 모두 처치 후 문 다시 열림 함정 제작 마무리
  - 더 만들 수 있으면 만들고 싶습니다..
  - EC2 퍼포스 세팅 되면 통합 도움
- 기타 :
  - 맵 관련 회의 중 기획이 살짝 달라질 수 있는 부분이 생겨 회의 내용 공유가 필요합니다
  - 9/13 3시 취업 중기상담

## 박영서

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 8
- 어제(or 지금까지) 한 일 :

- 함정 만드는 중
- 오늘 할 일 :
  - EC2 받으면 퍼포스 세팅
    - 및 통합
  - 화살 함정 계속 만들기 **더 만드세요**
    - + 엘리베이터
  - 금토일 서버 회의 내용 공유
- 기타 :
  -

## 이건

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 400?
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 맵 생성 회의 및 예제 테스트
- 오늘 할 일 :
  - 데모 맵 구축
  - 데모에 담당 블루프린트 삽입
    - 회전하는 원판 (원형 움직임)
    - 움직이는 원판 (움직임 디테일)
    - 떨어지는 원판 (충돌 시 아래로)
- 기타 :
  - 이번 주 이사 이슈
    - 어디로 가세요 - 분당선 라인으로 갑니다
    - 가지 마세요  $\pi$  - >>>>???

## 이정준

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5

- 어제(or 지금까지) 한 일 :
  - 몬스터 체력을 제외한 플레이어 전투 기본 제작 완료
  - 멀티 구현 완료
  - 워리어(한손검, 방패) 상태 구현 완료
- 오늘 할 일 :
  - 몬스터 체력바 머리 위에 띄우는 구현 및 무기 1종 추가(사무라이 혹은 할버드(창 or 방패))
- 기타 :
  -

## 02. 프로젝트 진행 결과

### PROJECT RESULT

#### 윤민영

- [시스템-재화] 플레이어 재화 UI 구현(90%)
  - ☒ 현재 가지고 있는 재화 우상단 표시 (시연용 default : 500)
  - ☒ Item Data 더미 만들고, 상인 Item Array와 연동 테스트 (임시 Item DB 더미 연라 열 내 세팅)
  - ☒ 아이템 구매로 인한 차감 또는 재화 획득 시 update → 구현 완료
    - 현재 금액보다 큰 금액의 상품 구매 불가하도록 설정 완료
    - 아이템 1개 구매시 바로 장착 → 장착 여부에 따라 더 구매할 수 없도록 제한하는 Logic 필요
      - 정준님 장비 로직부분과 연동 필요, 추후 구현이 합리적
- [시스템-상점] 상점 기능 UI 구현 (90%)
  - ☒ collision 이용하여 overlap 반응 test
  - ☐ interaction 및 ui (collision overlap시 interaction(G)키 활성화, 대화창, 구매 Y/N or 구매불가창) → 추후 구현 예정
  - ☒ 카메라 시점 변경 (캐릭터 → 상인) 및 inputmode 변경(+mousecursor)

## ✓ 상점 UI 및 logic → 구현 완료

- 디자인/레이아웃 측면에서만 보완 필요, 이 부분은 우선순위 X
- [시스템- Interaction] (0%)
  - 대화 및 줍기 구현 → 아직,,

## 김하림

- 스폰 함정 제작 중 ⇒ 방 내에 몬스터 카운트..가 아직 안 됐습니다
- 정준님 프로젝트 받아서 옮기고 있는데 발판 눌러도 몬스터 스폰이 안 돼서 원인을 찾는 중
- 몬스터 카운트 == 0 → 문 다시 열림 구현 예정

## 박영서

- 웨양도체조
    - 🥲
  - 이것만 잡고 있었는데 안됩니다
    - 다른 ec2 인스턴스에 테스트 다시 해보겠습니다
  - 제 생각엔 인스턴스를 뿌려 놓고, 싸피 측에서 inbound 규칙 설정을 아직 완료하지 않은 것 같습니다 ⇒ 이게 맞는 것 같아요 **제 세팅이 틀릴 리가 없음**
    - docker 포트(10001)에 접속 시 **connection timed out** (docker는 ubuntu ufw 설정을 무시)
    - 다른 ufw 허용 포트(8080)에 접속 시 **connection refused**
    - 22 포트만 접속됨 → EC2 인바운드 규칙 기본 설정 포트 + ufw 허용 포트임
    - 자세한 정보를 알려면, 네트워크 마스터인 컨설턴트님께 여쭙보는 것이..
- ⇒ 다른 ec2 인스턴스 만들어서 똑같이 해보니 바로 됩니다... 아... 화살도 못 박고 고생하셨습니다-

## 이건

여러 발판 구현 해놓음

- 회전하는 발판
  - 특정 위치 기준으로 뱅뱅 돌음

- 움직이는 발판
  - 기본 왔다갔다 가능
  - 좌우로 “smooth”하게 움직임
- 떨어지는 발판
  - 밟으면 “smooth”하게 떨어지고, 시간 지나면 다시 원상복구됨
- 환영 발판
  - 밟아도 collision이 없음

## 이정준

- 장비 아이템 DB 구현
- 장비 아이템 스왑 UI 구현
- 몬스터 체력바 UI 구현

## 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