



제11차 스크럼 회의

📅 진행일자	@2023년 9월 6일
📍 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 6일 공통 진행 계획]

- 09:00 ~ 09:50 | [Live] 인공지능 기술 기반의 특화 PJT 기획
 - 09:50 ~ 11:00 | 오전 데일리 스크럼 및 Jira 이슈 티켓 이동 (또는 회의 후 jira)
-
- 10:10 ~ 11:30 | 자습 or 추가 회의(기획 & 구현 우선순위 로드맵 점검)
 - 11:30 ~ 12:30 | 점심 식사
-
- 12:30 ~ 17:30 | 자습 및 프로젝트 작업
 - 17:40 ~ 18:00 | 종료 미팅 및 오후 데일리 스크럼

윤민영

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5 (피로누적issue)
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 캐릭터 관련 강의 수강 (본&애니메이션 리타겟팅)
 - UE5 마네킹IK → 구매 에셋 IK 리타겟팅 완료 (게임모드시 오류 해결 -ik체인 세팅 실수 및 root체인 설정 문제였음)
 - 다만 망토나 외형 관련 이슈로 ,, 외형 최종 투표 필요할듯
 - 몇 번 해봤더니 크게 안 어려움
 - 외형 (아마도) - 어떤 애니가 와도 잘 적용될 것
 - 무기 추가되면 새로운 최종 SKMesh에 소켓만 복사해서 붙여주면됨
- 오늘 할 일 :
 - 본/애니쪽 추가적으로 필요한 부분 있다면 구현
 - 몬스터 구매해서 애니쪽 확인하고 넘기기?
 - 강의수강
- 기타 :
 - 하루에 “딱 30분씩”(넘어가면 안됨)만 투자해서 남은 최최종 기획회의 부분 채우는 거 어떠신지.....

- 맵 컨셉이 아예 바뀌는건지 아니면 기존 최종에셋에서 크게 변하지 않고 미로 형식으로만 배치하는건지..?

김하림

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 6
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 중급강의 수강 : 온라인 플레이, 게임UI, 세션 생성/삭제 위주로
- 오늘 할 일 :
 - 정준님 코드에 멀티플레이 붙이기
 - 온라인 세션 생성/제거/찾기
- 기타 :
 -

박영서

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 7
- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 퍼포스 도커에 올리기
- 오늘 할 일 :
 - 언리얼 온라인 서비스 공식 문서 읽기 + 해당 부분 유데미 강의
 - 업적, 인증, 세션, 로비 관리를 위한 인터페이스가 있는데, 이것을 외부 플랫폼들 (Steam, AWS Gamelift)에서 제공하는 것들을 사용하지 않고 자체 개발할 수 있는지, 있다면 어떻게 해야 할지 찾아봐야 할 것 같습니다.
 - 그렇습니다
- 타임라인
 -

이건

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5
 - 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - ★ 공유 Drive 확장 공사 ★
 - 민영님이 올려주신 IOCP 강의 수강 후기
 1. 배워갈 점이 많음
 - Low level로 Robust한 서버를 만드는 데 최적화되어있는 듯 함
 - 서버 프로그래머로서 알아야 할 핵심지식을 배치해두었음
 - 왜 추천했는 지 알 것 같음
 2. 따라만 해도 얻어갈 게 있다
 - 강의 중간중간 디테일한 내용 설명이 이해를 돕는다
Ex) 타 강의는 게임 개발에 필요한 줄기만을 강의한다면, 해당 강의는 잔가지까지 설명해주는 느낌
 3. 다만 **깊은 이해**를 위해서는 사전 지식이 좀 필요한 듯
 - modern C++ 등 C++ 생태계에 대한 이해 + atomic 등 쓰레드 활용 시 쓰이는 라이브러리에 대한 이해
 - gcc 컴파일러 컴파일 과정 / 쓰레드 동작 과정 숙지(단순히 프로세스&쓰레드 차이를 아는 것보다 실제 활용 시 어떤 sequence를 거치는 지)
 - network (https 서버, TCP 서버 차이)랑 동&정적 라이브러리 개념 등 프로그래밍과 관련된 CS 지식... 등을 알고 있어야 하는 듯
 - 그래서 심도 있는 이해를 목적으로 강의를 수강하면 시간이 오래 걸릴 것 같다
- 오늘 할 일 :
 - 일단 Multiplayer Shooter 강의를 1회차를 빠르게 돌고, 2회차부터 코드 이해와 적용을 진행해보는 것이 나을 듯
- 기타 :

이정준

- 오늘 기분 (0 ~ 10) : 5

- 어제(or 지금까지) 한 일 :
 - 늘 그렇듯 전투 강의 수강했습니다.
- 오늘 할 일 :
 - 마지막 한 강의만 들으면 모든 전투 자체에 필요한 강의는 수강 완료되고, 오늘부터 몬스터에 대한 강의를 듣기 시작할 거 같습니다.
 - 애니메이션을 받게 되면 플레이어 전투 방식을 제작할 예정입니다.
- 기타 :
 -

02. 프로젝트 진행 결과

| PROJECT RESULT

윤민영

- 캐릭터 Retarget 관련 과정 문서화 (클라 - 지식공유 탭)
 - 이 이상의 캐릭터 기능 구현은 정준님 쪽에서 진행하던 방식으로 가는게 작업 흐름 상 깔끔할 것 같아서
 - 문서 만들어 전달드리고, 내일부터 **게임매니저(전체시스템) / 맵 관련 작업** 담당할 예정입니다.
- Crypt Raider 이어서 수강중

김하림

- 기초 강의 수강
- Replicate 적용

박영서

- 이것 저것 강의 듣고 공식 문서 보면서 해맸는데
- 결론이 없습니다

이건

- 블루프린트 기초 강의 수강
- Replicate / Network Role 학습 및 적용
- NetMultiCast
 - 서버에서 호출되면 서버와 연결된 모든 클라이언트에서 실행
 - 클라이언트에서 호출되면 소유 여부에 관계없이 로컬에서만 실행

이정준

- 전투 강의 완료
- 어떻게 하면 플레이어 컨트롤러를 한번만 만드는지 찾아보기.

03. 주요 공지 사항

PROJECT ANNOUNCEMENT



혹시 좋은 게임 이름이 생각나신다면 언제든지 던져주세요.....
 Greedy,,,TreasureMates,,,BackStabber,,,이런거밖에 안떠오르는..
 ++ 공유 드라이브에 어제 외형 입힌 uproject 압축해서 올려놓았음
 ⇒ 유물왕 렐릭킹이요ㅋㅋㅋ
 ⇒ 황금왕 골드킹 vs 유물왕 렐릭킹

04. 차후 프로젝트 진행 계획

PROJECT PLAN



서버 : Replicate 적용 / 세션 연결 관리
 클라이언트 : UE5 / Visual Studio 2022 학습 및 캐릭터세팅, 전투시스템 작업

