

오픈소스 등록 산학협력 프로젝트 활동 보고서

숙명여자대학교
소프트웨어학부 컴퓨터과학과
정민서

소개	<p>본 깃허브 레포지토리는 유니티의 여러 기능들을 공유하는 오픈소스 레포지토리 입니다. 유니티 게임을 개발할 때 필요한 플레이어 움직임, 카메라 할당, 멀티플레이 게임을 위한 포톤 서버 생성 및 접속 기능 등을 공유합니다. 현재 레포지토리에는 다수의 플레이어들이 같은 서버에 접속해서 함께 플레이 할 수 있는 매치메이킹 기능에 대해 다루고 있습니다.</p> <p>각각의 기능들은 폴더 별로 나뉘어져 있습니다. 각 폴더에는 README.md 파일과 HowToUse.md 파일이 있고, Scripts, Inspector, Hierarchy 폴더가 있습니다. 폴더 각각은 스크립트, 인스펙터 창 설정, 하이어아키 창 설정에 대한 정보를 포함합니다.</p>
활용 시나리오	<p>사용자는 매치 메이킹 기능을 구현하고자 레포지토리에 접근합니다. MatchMaking 폴더에 접근하여 README.md 파일을 읽어 자신이 원하는 기능인지 확인한 후, HowToUse.md 파일을 열어 사용 순서를 따릅니다.</p> <p>HowToUse 파일은 폴더에 있는 스크립트 및 정보들을 어떻게 사용할 수 있는지 명시하고 있습니다. 파일을 따라 폴더에 있는 스크립트들을 자신의 유니티 프로젝트에 복제하여 사용할 수 있습니다. 파일로 제공하기 어려운 프로젝트 설정이나 다운로드 항목 같은 것은 이미지를 첨부하여 사용자가 더 쉽게 이용할 수 있도록 했습니다.</p>

향후 로드맵	<p>매치 메이킹 뿐만 아니라 간단한 플레이어 이동 코드와 같이 더 많은 기능들을 포함할 예정이며, 유니티 기능 뿐만 아니라 초보자들을 위한 C# 기초 문서들도 업데이트를 하고자 합니다. 일관된 폴더 구조를 통해 한 번 사용한 사용자들이 추가적인 적응 과정 없이 다른 기능들도 자유롭게 이용할 수 있도록 할 예정이며, 구분을 위해 C# 기초 문서를 저장하는 곳은 브랜치를 따로 분리하여 업데이트 할 예정입니다.</p>
깃허브 링크	<p>https://github.com/M-J1nx/UnityFunctions/tree/main</p>