

머리말 : 해당 문서의 목적은 소프트웨어 영어 기술문서작성 과제 수행을 위해 작성되었으며, 영어로 Github에 Readme, Release note, Issue를 작성하는 기술을 향상시키기 위해 수행된 과제 내역입니다.

해당 과제의 경우, 하나의 사건에 대해 정의하고, 이와 관련된 사항을 사용자에게 발표하기 위해 작성하는 내용입니다.

시나리오의 내용은 다음과 같습니다.

[시나리오]

민지는 모바일 게임을 개발하여 배포했다. 어느 날 민지는 게임 테스트를 하는 중 치명적인 버그를 발견하여 버그를 수정하고 업데이트를 진행하였다.

해당 버그에 대한 내용과 수정상황에 대해 공지하려 한다. 사용자에게 관련사항을 발표하는 공지 게시글을 앞에서 배운 내용을 바탕으로 작성해보자.

위 시나리오에 따라, 사용자에게 관련사항을 발표하는 공지사항을 작성한다면, 아래와 같이 작성할 수 있습니다.

- 모바일 게임명 : 디쿠 축구
- Release Note 작성 (사용자에게 관련사항 발표)

[Problem]

디쿠 축구 사용자가 증가하면서, 1대1 (멀티) 플레이를 진행하던 도중, 서버 메모리 부족 현상으로 인해, 1대1 플레이 중, 끊김 현상이 발생하거나, 원활한 플레이가 불가능한 상태입니다.

As the number of DCU Soccer users increases, due to lack of server memory during one-on-one (multi) play, there is a disruption during one-on-one play or smooth play is not possible.

[Cause]

주된 이유는 사용자 증가로 인해, 1대1 플레이가 증가함으로써, 기존에 예상한 1대1 플레이 수 보다, 더 높아졌기에, 서버 메모리가 부족한 상황입니다.

The main reason is that the number of one-to-one plays has increased due to the increase in users, which is higher than previously expected, and server memory is running low.

[Solution]

1대1 플레이와 관련하여, 최적화 진행 및 서버 메모리 증설을 통해 해당 문제를 해결할 수 있었습니다.

With regard to one-on-one play, we were able to solve the problem by increasing optimization and adding server memory.

[Result]

이에 따라, 1대1 플레이를 진행하는 과정에서, 메모리 부족 현상으로 인한 끊김 현상 해결 및 원활한 플레이가 가능하도록 수정이 완료된 상태입니다.

As a result, during the one-on-one play process, the correction has been completed to solve the disruption caused by lack of memory and to facilitate play.

[공지 게시글]

Title : DCU Soccer V1.3.2 Release

DCU Soccer V1.3.2 release is now available. Many improvements have been made to 1:1 (multi) play and new features have been updated in this release.

We will continue to develop soccer so that we can have more fun with DCU Soccer

Thank you.

Highlights

- Various optimization patches were performed in connection with one-on-one play.
- Increased operating server memory and improved performance.
- New features have been applied so that they can be deployed according to the user's ability during one-on-one multiplayer.

Backwards Incompatible Changes

- Various improvements have been made in relation to one-on-one (multi) play.
 - When one-on-one matching is in progress, the matching is based on the user's ability unlike before.
 - Due to performance issues with the previous server, we have proceeded with the memory expansion.
 - Various code improvements and performance improvements have been made for smoother one-on-one (multi) play.
- Various challenges and challenges have been added according to the user skills.

Bug Fixes

- Fix one-on-one matching delay (#4921)
- Fix one-on-one Game Performance (#4924)
- Fix one-on-one Game Interruption during gameplay (#4927)

New Features

- Support Add one-on-one matching (categorized by skill) function
- Support Depending on the user's skills, the ability to give points and rank them accordingly is added
- Support Challenges based on your skills have been added.