

10주차 개인별 보고서

1.작성자: 김연수(20181587)

2.작성일시: 5.10

3.회고 및 자가 점검

A.지난 보고서 제출 이후 활동한 사항

-인 게임 시스템 최적화를 위해 오브젝트 풀링적용

-백 엔드로 보내야 할 인게임 정보 추출 및 관리 구현

B. 잘한 점 혹은 칭찬할 만한 점

-오브젝트 풀링을 사용하여 인 게임 시스템의 최적화를 진행하여 게임 플레이시 사용자의 불편함을 크게 줄였다.

-백 엔드로 보내야할 인 게임 정보를 싱글톤 패턴을 사용하여 정보를 쉽게 전달할 수 있게 하였다.

4.향후 계획

A.다음 보고서 제출까지 본인이 해야 하는 임무

-인 게임 시스템의 디자인 마무리와 팀원들과 코드를 병합하여 디버깅 진행

B.달성을 위해서 준비해야 할 요소

-여러 게임의 디자인을 참고하여 사용자가 쉽게 컨트롤 할 수 있는 인 게임 디자인 구성, 디버깅을 통해 게임의 안정성을 확보하기 위하여 게임 개발중 일어날 수 있는 버그 상황 인지 및 조사.