

# OSS 개발 기밀 프로젝트

201820518 문예담

# CONTENTS

Light Game with Unity



Chapter **01** 프로젝트의 시작

Chapter **02** 커밋 과정 및 깃허브 세팅

Chapter **03** 작업 순서

Chapter **04** 프로젝트 중 어려웠던 점 및 해결 방안

Chapter **05** 오픈소스 활동 경험 후기

# Chapter 01

# 프로젝트의 시작

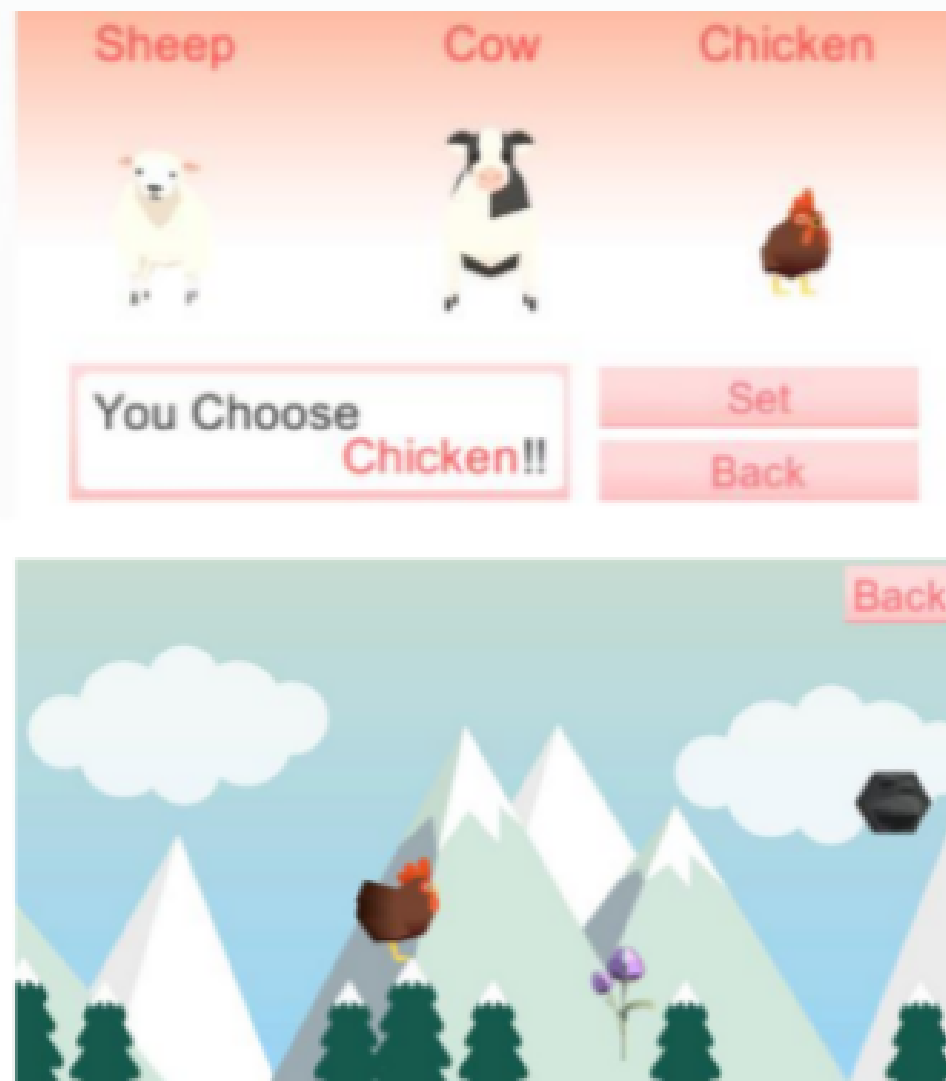
## 프로젝트 시작



- 기존에 계획했던 프로젝트는 시간표와 일일계획표를 합친 PC용 플래너 어플리케이션이었습니다.
- 기존 프로젝트의 깃허브 주소는 <https://github.com/eka91216/Multi-Planner> 입니다.  
어플리케이션을 만들던 도중 앱 디자인 및 구성에 벽을 느끼게 되어 다른 프로젝트로 변경하였습니다.

## 새 프로젝트 개요

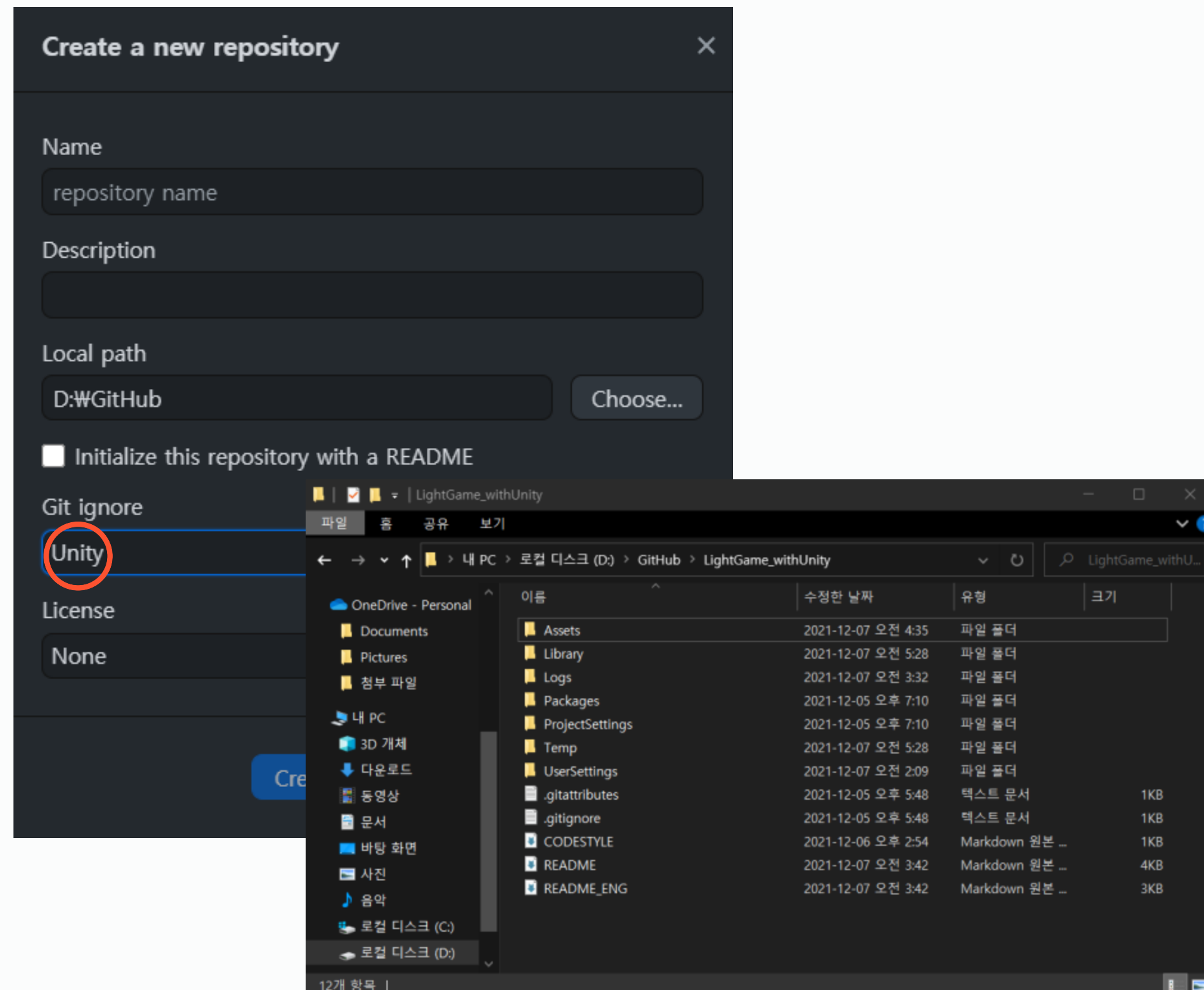
- 변경한 새로운 프로젝트는 간단한 PC용 게임이었습니다.
- 새로운 프로젝트의 깃허브 주소는 [https://github.com/eka91216/LightGame\\_withUnity](https://github.com/eka91216/LightGame_withUnity) 입니다.  
플레이어가 간단하게 장애물을 피하며 물건을 챙기고, 목표지점에 도착하는 간단한 게임입니다.
- 게임 실행 영상은 발표 영상에 담을 예정이며 해당 게임을 만들기 위해 unity에서 C#언어를 사용하였습니다.



## Chapter 02

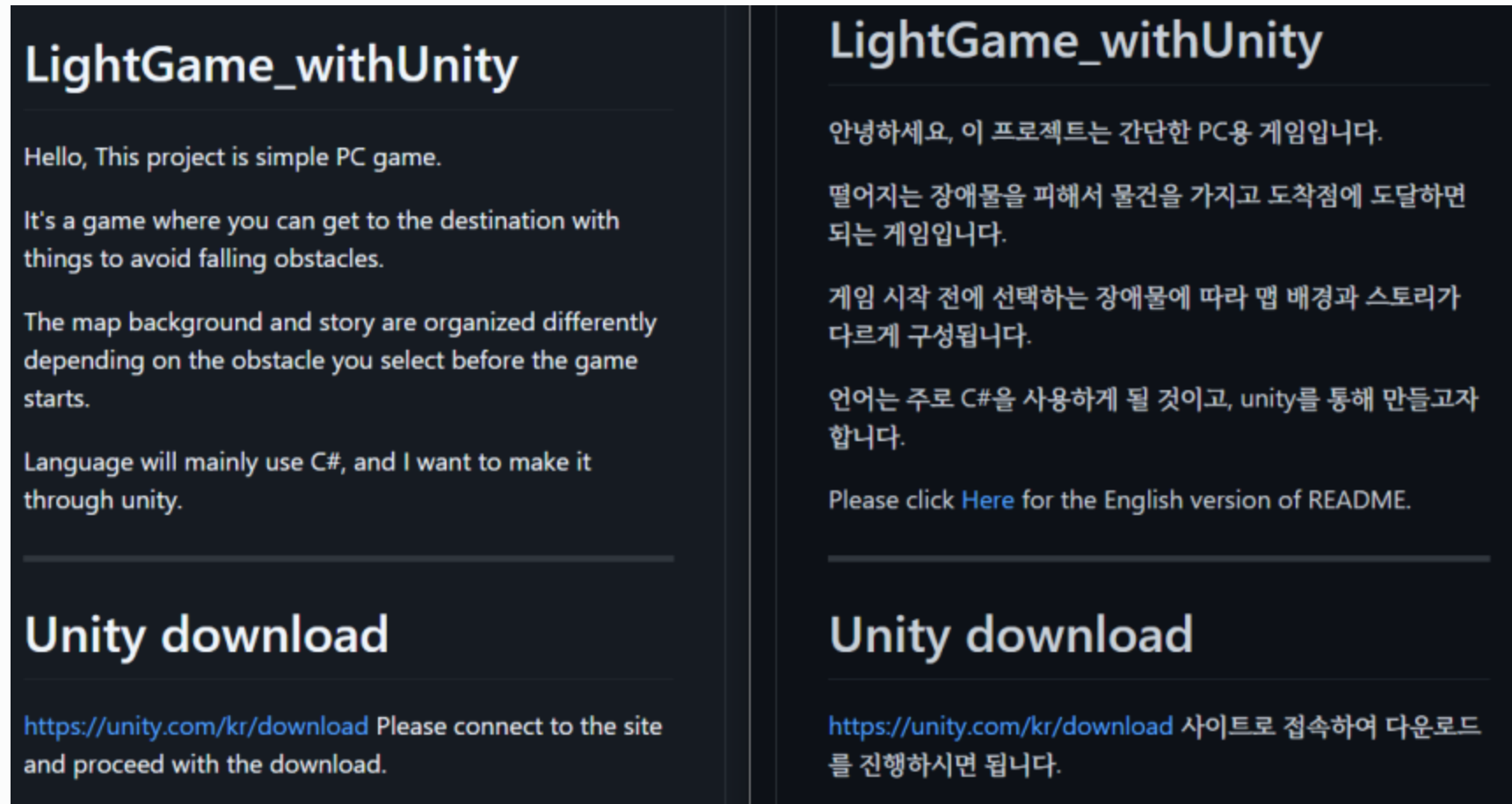
# 커밋 과정 및 깃허브 세팅

## 커밋과정

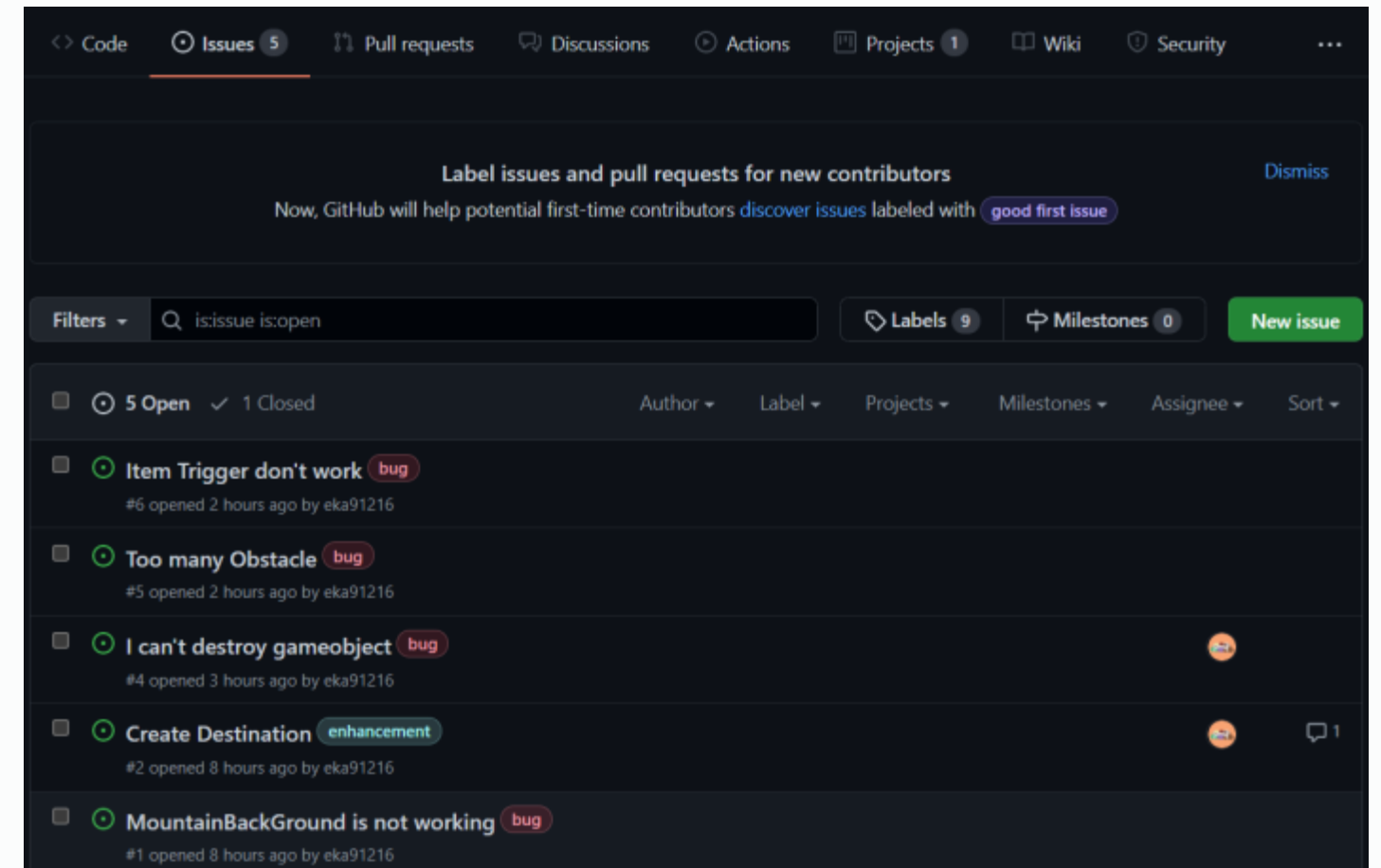


- 커밋은 GitHub Desktop을 사용하였습니다.
- Unity를 사용한 프로젝트를 깃허브에 올리기 위해 GitHub Desktop에서 Git ignore를 Unity로 설정합니다.
- 그 후, 그 외의 옵션을 설정한 다음 레포지토리를 생성하여 해당 레포지토리의 로컬파일에 접속합니다.
- 마지막으로 사전에 생성했던 unity 프로젝트의 로컬 파일 항목들을 레포지토리의 로컬파일에 옮겨준 후, unity로 프로젝트를 레포지토리의 로컬파일로 수행하면 자동으로 GitHub가 인식해줍니다.
- 이런 식으로 작업을 해 두면 unity에서 변경이 있으면, Github Desktop이 자동으로 인식하여 commit을 하도록 알려줘서 편리하게 GitHub에 unity 프로젝트를 연동할 수 있습니다.

## 깃허브 세팅



프로젝트의 README 파일 캡처입니다.



GitHub 프로젝트 내의 Issue 항목 캡처입니다.

- 먼저 깃허브를 만들자마자 README 파일을 한글과 영어로 작성하였습니다.  
그리고 프로젝트를 진행하며 막히는 점이 있을 때마다 이슈에 추가하며, 해결되면 오답노트를 작성하듯 커멘트를 남겨놓았습니다.
- 그리고 이슈 관리를 위해 Project도 만들었습니다.



# Chapter 03

## 작업 순서

## 작업순서

### 반복적으로 작업 수행

앞서 말했던 커밋 과정의 내용을 토대로 작업을 반복적으로 수행하였습니다.

유니티에서 개발하고 이를 깃허브 데스크탑에 올린 후 깃허브 문서나 이슈를 작성하고 마지막에 검토하는 과정을 반복하며 점진적으로 작업하였습니다.



UNITY



GITHUB DESKTOP



GITHUB



CHECK

## Chapter 04

# 프로젝트 중 어려웠던 점 및 해결 방안

## 어려웠던 점

Difficulty

A

### 처음 접해보는 깃허브

깃허브를 사용하는 것이 처음이라 적응하는 데에 시간이 걸렸습니다. 거기에 프로젝트를 처음 만들다 보니 많은 수정이 필요했습니다.

Difficulty

B

### 사용하는 언어

주로 사용하는 언어는 영어였고, 모국어가 아니기에 낯선 언어로 내용을 이해하는 것에 어려움이 있었습니다.

Difficulty

C

### 사람들과의 소통

해당 프로젝트 초반에 참여하고자 하는 프로젝트를 찾아 돌아다니면서 사람들과 소통하는데 부담감이 있었습니다.

Difficulty

D

### 프로그래밍 언어

낯선 다양한 프로그래밍 언어를 만나는 것과, 여러 언어들을 사용하여 개발하는 프로젝트를 이해하는 데에 어려움이 있었다.

### Difficulty

# A

## 처음 접해보는 깃허브

필요한 기능을 찾고자 할 때는 주로 구글링을 하여 해결하였다.  
더불어 강의 자료도 보면서 활용하였다.

### Difficulty

# B

## 사용하는 언어

영어권 사람이 많아서인지 주로 영어를 사용하였다.  
만든 프로젝트에는 모국어인 한글도 사용하였으나,  
번역기와 구글링을 통해 영어 해석도 꾸준히 올려놓았다.

### Difficulty

# C

## 사람들과의 소통

깃허브의 사람들 대부분은 외국인이라서 언어와 문화가 다르므로  
원활하게 소통하기에는 어려움이 많았다. 하지만 용기를 내 소통  
한 결과, 대부분의 외국인들은 걱정과는 달리 친절했다.

### Difficulty

# D

## 프로그래밍 언어

각 프로젝트마다 사용하는 언어가 달라 깃허브의 필터 기능을  
사용하였다. 사용 경험이 있는 언어만 필터링하여 프로젝트를  
볼 수 있어 편리하였다.

# Chapter 05

## 오픈소스 활동 경험 후기

## 경험 후기

- 이번 활동의 목표였던 깃허브에 익숙해졌습니다.
- Unity를 사용한 프로젝트를 깃허브에 올리면서 GitHub Desktop에도 익숙해졌습니다.
- 외국인들과도 좀 더 편하게 소통할 수 있게 되었고, 영어를 읽고 쓰는데에도 익숙해졌습니다.
- 가장 큰 점은 오픈소스소프트웨어에 어떤 방식으로 접근할 수 있는지 알게 되었다는 점과 깃허브 자체의 분위기를 파악할 수 있었다는 점입니다.
- 간단한 프로젝트라고 생각했음에도 아직 진행중이라는 점이 아쉽지만, 좀 더 시간을 투자해서 생각한 기능들은 모두 구현해보고자 합니다.

# 감사합니다.