

오픈소스SW개론 과제 5 (협업 실습)

18011690 이정안

하나의 프로젝트 주제를 정해 수행하는데 마치 여러 사람이 협업하듯이 GitHub에 버전관리를 하면서 프로젝트를 완성하고 오픈소스로 공개하는 실습을 진행

과제 설명

- 프로그래밍 언어: C, C++, Python 중 하나를 선택함
- 브랜치 전략: Git flow 또는 GitHub flow 브랜치 전략을 사용할 것. 더 이상 필요하지 않더라도 사용한 모든 브랜치를 평가를 위해 삭제하지 말고 유지할 것.
- 본인 코드: 코드는 본인이 직접 작성한 코드이어야함. 인터넷이나 다른 사람의 코드의 전체 혹은 일부를 사용하는 것은 표절로 간주되며 허용되지 않음. 그러나 과거에 본인이 수행했던 프로젝트의 코드를 사용하는 것은 가능함. 이 과제는 코딩 자체가 아닌 GitHub 협업 및 버전관리 등을 연습하는 것을 목표로 하기 때문.
- 코드의 정확성: 코드는 오류 없이 실행이 되어야함. 실행이 안 되거나 버그가 발생하는 경우 감점됨
프로젝트 난이도: 다소 어려운 프로젝트 주제를 선택해야함. 한 사람이 쉽게 끝낼 수 있는 프로젝트는 굳이 여러 사람이 브랜치 전략을 사용하여 GitHub 버전관리를 하면서 협업할 이유가 없기 때문.
- README.md: README.md 파일에 코드를 컴파일하고 실행하기 위한 자세한 지침을 포함해야함. 코드는 Windows 또는 Linux OS 둘 중 하나 이상과는 호환되어야함. 예를 들어, 코드가 MacOS에서 작성된 경우 MacOS 및 Linux 각각에서 실행 가능한 지침을 모두 제공해야할 수 있음. 또한, README.md에는 코드의 용도, 기능, 사용법 등을 작성해야함.
- 호환성: 다른 컴퓨터에서 코드를 테스트하여 다른 컴퓨터 환경에서 작동하는지 확인할 것. 자신의 코드를 실제 오픈소스로 공개한다고 생각하고 다른 사람들이 쉽게 실행할 수 있도록 노력할 것. 불충분하거나 불분명한 지침으로 인해 평가자가 코드를 실행할 수 없는 경우 감점됨
- 코드 공개: 해당 코드는 GitHub 원격저장소에 README.md와 함께 공개할 것. 코드 공개가 불가능한 경우 비공개 원격저장소를 만들고 평가를 위해 조교의 GitHub 계정을 invite할 것.
- 메시지: Commit 메시지의 경우 수정 내용을 잘 반영한 메시지여야함. 실습 때처럼 "Contents1"와 같은 메시지를 작성하면 안 됨. 파일명, 디렉토리명, pull request 코멘트 등 다른 모든 내용들도 마찬가지로 실제 현장에서 협업할 때 사용할만한 내용으로 되어있어야함.
- 가독성: 주석 등을 활용하여 코드 가독성에 신경 쓸 것.
- 코드/버전관리 설명: 코드에 대해 한글/word 등 제출하는 문서에 자세히 설명할 것. 또한, 버전관리 방식에 대해서도 자세히 설명할 것. 각 브랜치의 기능, 브랜치 전략, 협업 시 역할분담 등등.

프로젝트 주제

ReInput-tool

진로가 게임 개발자이다 보니 실제로 진행했던 유니티 오픈소스 라이브러리 개발 프로젝트로 선정

게임 개발과정에서 효율적인 디버깅을 위해 개발된 툴이다.

약 2개월전에 진행된 프로젝트로 현재 V0.1.2 버전까지 개발되었다.

동아리에서 개발되어 동아리 사람들이 실제로 사용하고 있으며 개발 과정에서 Github flow를 참고하여 Issue, Pull Request, Discussion 등을 사용하였다.

실제로 개발되는 SandBox프로젝트와 릴리즈되는 프로젝트를 분리하여 개발하였으며, 이를 위해 브랜치 전략을 사용하였다.

프로그래밍 언어

C# (Unity)

브랜치 전략

Github flow

본인 코드

개발에서 본인은 데이터 처리, 입력 처리등을 담당하였고 협업자 1은 UI를 제작하였다.

따라서 본인(fkdl0048)코드만 첨부할 예정

코드의 정확성

실제로 동아리에서 사용되고 있으며, 버그가 발생하지 않는다.

프로젝트 난이도

약 2개월간 개발 진행.

개발 내역, 회의 내용, 협업을 위한 기초 베이스 를 같은 내용도 레포에 포함되어 있다.

README.md

릴리즈 레포에 사용하기 위한 방법과 영상이 포함되어 있다.

호환성

유니티 프로젝트이기 때문에 유니티가 설치되어 있어야 한다.

UI ToolKit을 사용하였기 때문에 UI Toolkit이 설치되어 있어야 한다.

코드 공개

개발 레포, 릴리즈레포 모두 공개되어 있다.

메시지

수정 요구 사항과 직접적인 코드 리뷰또한 포함되어 있음

가독성

리뷰를 통해 올바른 가독성을 가지고자 함

코드/버전관리 설명

- 릴리즈 레포
- 개발 레포

버전관리 방식

기본적으로 유니티에서 직접 사용하기 위해서는 릴리즈 레포와 개발레포(SandBox)레포를 구분하여 관리하였다.

개발레포는 github flow를 사용하여 Main을 기준으로 Feature 브랜치를 생성하여 개발하였다.(각 개발 기능을 중심으로)

즉, 작업하기 이전에 작업 해야하는 내용을 직접 파악하고 이를 이슈로 세분화 한다.

<input type="checkbox"/>	🔗 화면 밖에서 입력되는 버그 bug		
	#24 by fkd10048 was closed on Feb 19		
<input type="checkbox"/>	🔗 테스트를 위한 템플릿 만들기 enhancement		
	#20 by fkd10048 was closed on Feb 19 1 task done		
<input type="checkbox"/>	🔗 플레이어 마우스 입력 제한 기능 추가 bug	1	
	#18 by fkd10048 was closed on Feb 19 1 task done		
<input type="checkbox"/>	🔗 User OutPut Class 설계 enhancement	1	
	#10 by fkd10048 was closed on Feb 5 1 task done		
<input type="checkbox"/>	🔗 User Input Class 설계 enhancement	1	4
	#6 by fkd10048 was closed on Jan 27 4 tasks done		

- 기능 개발 Issue

User Input Class 설계 #6

Closed

4 tasks done

fkdl0048 opened this issue on Jan 20 · 4 comments · Fixed by #8

fkdl0048 commented on Jan 20 · edited

Member

목적

User Input 처리를 위해 키보드의 모든 키보드를 입력 받아서 Json파일로 저장

작업 상세 내용

✓

User Input KeyCode 확인

✓

KeyInfo Class 설계

✓

keyDown, keyUp 구현

✓

Json파일로 파싱

참고 사항

User Input KeyCode가 작동되지 않을 경우 Initialization과정에서 키를 매핑해줘야 함

fkdl0048 added the enhancement label on Jan 20

fkdl0048 self-assigned this on Jan 20

fkdl0048 added this to Unity_Custom_Editor_Study on Jan 27

fkdl0048 moved this to In Progress in Unity_Custom_Editor_Study on Jan 27

fkdl0048 commented on Jan 27

Member Author

•

User Input KeyCode 확인

System.Enum.GetValues(typeof(KeyCode)) 통해서 모든 키값 순회 가능

Assignees

fkdl0048

Labels

enhancement

Projects

Unity_Custom_Editor_Study

Status: Done

Milestone

No milestone

Development

Successfully merging a pull request may close this issue.

Feat: UserInputClass

BRIDGE-DEV/Unity_Custom_Editor_Study

Notifications

Customize

Unsubscribe

You're receiving notifications because you modified the open/close state.

1 participant

Lock conversation

Pin issue

Transfer issue

Convert to discussion

Delete issue

작업을 Task로 만들어서 목적, 내용, 참고사항으로 분리하고 해당 이슈를 기준으로 브랜치를 생성하여 작업한다.

작업을 실시간으로 협업자에게 공유가 가능해지고 이슈와 PR을 바인딩하여 PR이 병합되면 이슈또한 닫히게 된다.

- 기능 개발 PR

4 / 9

Feat: UserInputClass #8

Merged kugorang merged 1 commit into main from UserInputClass on Jan 31

Conversation 9 Commits 1 Checks 0 Files changed 20 +629 -10

fkdl0048 commented on Jan 27

구현관련 자세한 사항은 Issue에 작성해두었습니다. #6

1. 사용자의 모든 입력을 받는 기능 구현
2. KeyInfoList추가,
3. Key (up, down) 트리거 생성
4. Json파일로 저장

KeyInfo클래스를 감싸는 KeyInfoList클래스 추가 즉, 데이터 형식은 KeyInfoList로 다루어야 합니다. (원시데이터)

자세한 사항은 회의 때 설명드리겠습니다.

++ 리뷰 부탁드립니다

Feat: UserInputClass 179a682

fkdl0048 requested a review from kugorang 4 months ago

fkdl0048 self-assigned this on Jan 27

fkdl0048 linked an issue on Jan 27 that may be closed by this pull request

User Input Class 설계 #6 4 tasks

kugorang approved these changes on Jan 31

kugorang left a comment

정안남, 코드 리뷰 완료했습니다.
UserInputStore.cs 파일 이외에는 따로 코멘트 없습니다

Reviewers kugorang

Assignees fkdl0048

Labels None yet

Projects Unity_Custom_Editor_Study Status: Done

Milestone No milestone

Development Successfully merging this pull request may close these issues.
User Input Class 설계

Notifications Unsubscribe You're receiving notifications because you were assigned.

2 participants

Lock conversation


Editor_SandBox/Assets/JA/UserInputStore.cs

28 + {

29 + if (Input.GetKeyDown(code))

30 + {

31 + keyInfoList.keyInfos.Add(new KeyInfo(code, Time.time, true));





kugorang on Jan 31

Contributor

...

Update 문에서 매번 new를 하는 게 부담일 듯해서 Pool System을 도입하면 좋겠다는 생각을 했습니다.





fkdI0048 on Feb 1

Member


Author


...

네 저도 그 부분이 고민이라 생각보다 양도 많기도 해서 고민을 하다가 결국 없는게 좋을 것 같다고 생각한 부분이 에디터 틀인데 pool까지 두게 된다면 크게 의미가 없을 것 같다는 생각입니다.

pool자체를 싱글톤으로 관리하던 해당 스크립트에 넣어두면 메모리를 차지하는 공간은 동일하다고 보고 있습니다.

생성이 동적인 부분과 초기에 할당하는 부분에 차이만 있지 크게 성능 차이적인 부분은 없을 것 같아요





Reply...

Resolve conversation

Editor_SandBox/Assets/JA/UserInputStore.cs

52 + {

53 + fileDataHandler.Save(keyInfoList);

54 +

55 + Destroy(this);



kugorang on Jan 31

Contributor

...

OnDisable에서 Destroy를 하는 이유가 궁금합니다.





fkdI0048 on Feb 1

Member

Author

...

테스트용이라 해당 프리팹 삭제로 돌아둔 것 인데 씬 레벨에서 생성되고 이후에 삭제가 되어야 할 것 같다고 생각했습니다





Reply...

이런식으로 각 브랜치 전략을 가져가며 개발을 진행했다.


코드리뷰

57
Editor_SandBox/Assets/3A/UserInputStore.cs


```


1 + using System.Collections.Generic;
2 + using UnityEngine;
3 +
4 + public class UserInputStore : MonoBehaviour
5 + {
6 +     private KeyInfoList keyInfoList;
7 +
8 +     private List<KeyCode> activeInputs;

```



kugorang on Jan 31
Contributor


List보단 Queue 자료형이 더 직관적이었을 것 같다는 생각을 했습니다.




fkd10048 on Feb 1
Member Author

이 부분은 json연결 부분때문이라 아래와 동일하게 구조부분을 좀 더 이야기 해보거나 수정하겠습니다





Reply...

Resolve conversation


```


9 +     private FileDataHandler fileDataHandler;
10 +
11 +     private const string fileName = "KeyInfoList";
12 +     private void Awake()
13 +     {
14 +         DontDestroyOnLoad(this);
15 +
16 +         keyInfoList = new KeyInfoList();
17 +         keyInfoList.keyInfos = new List<KeyInfo>();
18 +
19 +         activeInputs = new List<KeyCode>();
20 +         fileDataHandler = new FileDataHandler(Application.persistentDataPath, fileName);
21 +     }
22 +
23 +     public void Update()
24 +     {
25 +         if (Input.anyKeyDown)
26 +         {
27 +             foreach(KeyCode code in System.Enum.GetValues(typeof(KeyCode)))
28 +             {
29 +                 if (Input.GetKeyDown(code))
30 +                 {
31 +                     keyInfoList.keyInfos.Add(new KeyInfo(code, Time.time, true));

```


kugorang on Jan 31
Contributor

Update 문에서 매번 new를 하는 게 부담일 듯해서 Pool System을 도입하면 좋겠다는 생각을 했습니다.




fkd10048 on Feb 1
Member Author

네 저도 그 부분이 고민이라 생각보다 양도 많기도 해서 고민을 하다가 결국 없는게 좋을 것 같다고 생각한 부분이
에디터 플린트 pool까지 두게 된다면 크게 의미가 없을 것 같다는 생각입니다.
pool자체를 싱글톤으로 관리하면 해당 스크립트에 넣어두던 메모리를 차지하는 공간은 동일하다고 보고 있습니다.

협업시 역할분담

사전에 이런 내용은 Discussion을 통해 협의하였으며, 이를 통해 각자의 역할을 분담하였다.

7 / 9

스터디 관련 규칙 #1

fkd10048 announced in Announcements

fkd10048

on Jan 14

Maintainer

edited

...

전체적인 스케줄이나 진행사항은 이 레포에서 진행할 것 같습니다.

공개적인 학습은 항상 긍정적인 효과를 내기 때문에 Public으로 진행.. 따라서 스터디인원 이외의 의견도 적극 수용합니다!

주 1회 온라인 회의 금요일 오후 8시에 진행

회의 때 진행했으면 하는 내용

1. 주 단위 목표 설정
전 주에 설정했으나 구현하지 못한 문제나 예외 발생 시 동적인 목표 설정이 필요
2. 주 단위 회고
진행하면서 느낀점, 개선방향등 편하게 이야기 하기

작업은 투명하게

1. 기능의 리스트를 뽑아서 issue로 관리 진행 정도는 project를 활용
지속적인 논의가 필요하지만 기능들의 리스트를 뽑고 우선순위로 project단에서 관리
2. 풀리퀘를 통해서 작업을 검증
리뷰어로 등록해서 리뷰후 merge를 진행

개인적으로 코드의 평가, 조언은 작업중인 프로그램의 품질을 올리기 위함이지 사람을 평가하는게 아니라고 생각합니다.
고쳐야 할 부분이 있으면 편하게 말씀해주시면 감사하겠습니다!

↑ 1

😊

Category

Announcements

Labels

None yet

2 participants

Unsubscribe

You're receiving notifications because you authored the thread.

Lock conversation

→ Transfer this discussion

Edit pinned discussion

Unpin discussion

Pin discussion to Announcements

Create issue from discussion

Delete discussion

1 comment · 1 reply

Oldest Newest Top

fkd10048

on Jan 14

Maintainer

Author

...

추가되었으면 하는 규칙이나 이상한 규칙들은 말씀해주시면 수정하겠습니다..!

↑ 1

😊

1 reply

kugorang

on Jan 20

...

더 많은 사람들에게 우리가 공부한 내용이 알려졌으면 좋겠습니다.

1. 브릿지의 경우, 깃허브를 안 보시는 분들이 많으므로 격주 간격으로 카톡방에 공유하면 좋겠습니다.
2. 유니티와 관련된 외부 커뮤니티에도 저희 공부 내용을 공유했으면 좋겠습니다.

유니티 개발자 커뮤니티 (페이스북 그룹) - <https://www.facebook.com/groups/unitykorea/>

유니티 허브 (네이버 카페) - <https://cafe.naver.com/unityhub>

실제 개발에 대한 기획과 역할 분담 프로세스

- 역할 분담 및 기획

모든 코드에 대한 내용을 작성할 수 없어서 해당 레포를 참고

릴리즈 레포

위에 레포 링크 첨부

8 / 9

BRIDGE-DEV / RelInput-tool (Public)

<> Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights Settings

main 1 branch 4 tags

Go to file Add file Code

fkdl0048 Delete Gif 4989517 on Mar 15 10 commits

Editor	Init Version 0.1.0	3 months ago
RelInput	Version 0.1.2 Modify	2 months ago
Runtime	Init Version 0.1.0	3 months ago
.gitignore	Initial commit	3 months ago
Editor.meta	Init Version 0.1.0	3 months ago
LICENSE	Init Version 0.1.0	3 months ago
LICENSE.meta	Init Version 0.1.0	3 months ago
README.md	ReadMe Modify	2 months ago
README.md.meta	Init Version 0.1.0	3 months ago
RelInput.meta	Version 0.1.2 Modify	2 months ago
Runtime.meta	Init Version 0.1.0	3 months ago
package.json	Fix Package.json	2 months ago
package.json.meta	Init Version 0.1.0	3 months ago

README.md

RelInput

Tools for saving, rewinding, and modifying user keyboard inputs.

Installation

Reproduces the user's input.

Readme

MIT, Unknown licenses found

4 stars

1 watching

0 forks

Report repository

Releases

4

V0.1.2 Latest on Mar 15

+ 3 releases

Packages

No packages published

Publish your first package

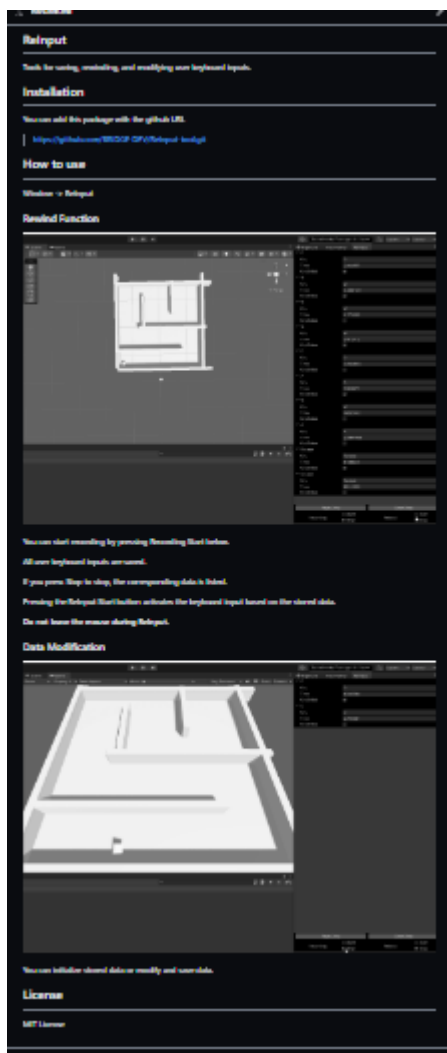
Languages

C# 100.0%

Suggested Workflows

Based on your tech stack

Actions Importer



어떤 라이브러리인지, 설치 방법, 사용 방법, 라이선스, 릴리즈 노트 등이 작성되어 있다.

실제 사용되는 GIF도 같이 첨부되어 있다.