


1월 4주 개발일지

📌 팀명	Ants
📅 날짜	@2023년 1월 29일
👤 작성자	 Ants 정휘찬

프로젝트 진척

이름	작업 내용	다음 주 계획	주말 계획
김성신	채팅 서버 공부	채팅 서버 공부 끝내기 / 프로토버프 공부 / 강의를 통해 만든 서버 적용 방법 구상	채팅 서버 공부(작성한 코드가 강의와 다르게 작동하는 부분이 있어서 그런 부분 확인하는 경우가 2번이나 있어서 시간 소요가 꽤 있었다. 그래도 얼추 구조 이해는 하고 있었는 듯,,? 얼추,,)
서민지	로비 UI배치, 각 버튼에 해당하는 UI 및 기능 추가	서버와의 연결, 상점 및 인벤토리 구현을 위한 학습	유니티에서 서버 연결법 공부
설민우	캐릭터 이동 조작, 스태미너 시스템, 외부 에셋 추가	FOV 추가, 공격 기능, 체력기능 추가	Fov이식 준비 및 주석, 코드 컨벤션 확인
신지훈	로그인 서버, tcp공부	node.js 에 DB연결, tcp서버, ui와 http통신,Redis연결	ERD 수정, ERD구축
정휘찬	게임 서버 네트워크 코드 작성 (세션 생성 및 accept, send, receive 에 해당 하는 부분)	서버 및 클라이언트 연결, 비즈니스 로직 구현	연구실 회의, 고시원 짐 가져오기, protobuf 사용법 알아오기, 클래스 설계

위험 처리

이름	위험 내용	방법	해결 여부
김성신	깃허브 관리	무시 : 파일의 양이 적어 나중	O

		에 큰 영향을 끼치지 않을 것으로 판단	
서민지	서버와의 소통 부족으로 인한 UI 수정사항 발생	스크럼 시간을 이용하여 소통을 늘린다. 가짜 데이터를 이용하여 필요한 함수는 미리 구현해본다.	X
설민우	코드 컨벤션 사용이 아직 미숙하다.		
신지훈	깃 데스크탑의 문제	git bash 이용	O
정휘찬	Boost/Asio 에서 io_context.run()을 멀티 스레드에서 호출하려고 했다. run() 이 작업이 없으면 곧바로 반환을 해버려서 비동기 작업 처리를 못했다.	executor_work_guard 를 사용	O

팀원 동정

-

프로젝트에 필요한 기술(습득이 되지 않은 부분)

- 유니티 HTTP
- 유니티 TCP
- Redis
- protobuf

보충 작업

-

다음 주 할 일

- 서버와 클라이언트 연결 테스트
- 서버와 서버 사이 연결 테스트
- 패킷 정의
- 프로토콜 버퍼 사용

