


1월 1주 개발일지

📌 팀명	Ants
📅 날짜	@2023년 1월 8일
👤 작성자	 Ants 정휘찬

프로젝트 진척

- 게임 세부화 : PVE, PVP 분리
 - 분리 이유: 클라이언트와 게임 서버의 개발력 차이 해결
 - PVE : 1인 ~ 최대 4인 포톤 서버를 사용한 서바이벌 (복잡한 기능)
 - PVP : n명의 플레이어 PVP (간소화한 기능)
- 유스케이스 작성
 - 작성 이유: 기능의 구체화, 내가 무엇을 만들지 정확한 판단
- 아키텍처 회의
 - 링크 :
https://docs.google.com/presentation/d/1bitbveXrIWIRjYgxWRI99_cZydXoeyqCgaR1-PK1_AA/edit?usp=sharing

변경 사항

- 신지훈 : 사용 프레임워크 변경
 - node.js → nest.js

팀원 사용 프레임워크

김성신	C#
서민지	Unity
설민우	Unity, Photon
신지훈	nest.js
정휘찬	C++

다음 주 할 일

- ☒ 개인 목표, 팀 목표 개선

- ☒ 아키텍처 설계
- ☒ 시퀀스 다이어그램 작성
- ☐ 전체 구조 도식화
- ☒ 전체 구조 흐름(시퀀스로?)
- ☐ PMP 문서 작성
- ☒ 아키텍처 리뷰 문서 작성
- ☒ 공부
- ☒ 회의록 작성
- ☒ 개발일지 작성

고민

- 팀의 성장을 끌어올릴 수 있는 적정 수준의 프로젝트는 무엇인가?
- 유니티는 통신을 어떻게?
- 서버 간 통신은 어떻게?
- 게임 서버에서 Redis를 사용할까? 그냥 메모리에 저장해도 될까?