


2월 2주 개발일지

📌 팀명	Ants
📅 날짜	@2023년 2월 12일
👤 작성자	 Ants 정휘찬

프로젝트 진척

이름	작업 내용	다음 주 계획	주말 계획
김성신			
서민지	tcp통신 성공, 인벤토리 생성, 상점 생성	생성된 인벤토리와 상점 tcp와 통신하기	인벤토리, 상점 다듬기
설민우	적 AI 생성 완료	포톤 서버 연결 준비 및 게임 서버 연결	
신지훈	로비에서 실행하는 인벤토리, 상점등의 필요한 로직 작성	게임 서버와 통신	게임서버와 통신에 필요한 로직 작성해오기
정휘찬	인 게임 필요한 패킷 및 패킷 처리 작성, 원형 버퍼 생성,	연동 및 인게임 로직	디버그, 메모리 누수 테스트

위험 처리

이름	위험 내용	방법	해결 여부
김성신			
서민지			
설민우			
신지훈			
정휘찬	커밋 주기가 길어 한 번에 많은 양이 올라가 알아보기 힘들 테스트 시 그 때마다 새로운 코드 반복 작업, 비효율적	커밋 규칙을 더 세부적으로 만들어서 준수하기 커밋할 내용의 길이, PR의 길이와 어떤 단위로 커밋을 할지 규칙을 정한다 더미 클라이언트를 새 프로젝트로 분리해서 통신에 관한 코드를 작성하고 새로운 메시지를	세모 세모-동그라미 사이

	테스트 할 때 빠르게 작업 할 수 있게 하였다.	
--	-------------------------------	--

프로젝트에 필요한 기술(습득이 되지 않은 부분)

- TCP 연결 관리(node.js)

보충 작업

- 매칭 서버

다음 주 할 일

- 연동

고민

이름	고민 내용
김성신	
서민지	
설민우	
신지훈	
정휘찬	서버가 패킷만 분산 시키고 작업이 끝나 의미가 없다. 게임에 관한 로직은 어떻게 추가해야할까