

[Toy Ground(토이 그라운드)]			
26주	2020. 6. 20 ~ 2021. 6. 26	작성자	김동석
이번 주 한 일	<p>[0] 공동 06.22 주간 회의 - 일주일간 계획공유</p> <p>[1] 김영준(서버) 주간목표: - DB 추가</p> <p>06.20 - aws 사용 전 db 제작 연동 및 준비 게임 서버 강의에서 사용한 odbc를 통해 db 연결 진행</p> <p>06.21 - db 더미 전용 데이터 추가, db 연결에 lock이 필요하기 때문에 언제 데이터를 불러오고 데이터를 변경할지 동석이와 결정</p> <p>06.23 - 쿼리문 작성, db연결 확인, 경험을 토대로 aws 연동 예정</p> <p>06.24 - 게임 서버 최적화에 대해 검색하다가 프레지(아마도)로 정리된 글을 읽고 해당 내용에 대해서 찾아봄</p> <p>동기화 객체별 응답시간(작을수록 빠름)</p> <p>Atomic operation < Custom Spin Lock < SRWLock < CriticalSection < Mutex, Event</p>		

결론

- 처리량에서의 병목으로 응답성이 떨어지는가?
 - Thread Pool을 이용한 병렬 처리
- 당장 처리할 필요가 있는가?
 - 당장 처리할 필요가 없으면 비동기 처리
 - 메인 로직과 분리할 수 있는가? -> 별도의 스레드를 사용하는 비동기 처리
- 당장 처리해야 하고 병렬화가 어려울 경우.
 - 코드 최적화.
- 읽기전용 메모리는 공유, 쓰기가 발생하는 경우 copy-on-write적용

06.25

- 귀가

[2] 김동석(클라이언트)

주간 목표 :

- physX 적용
- UI 마무리

06.23 ~ 06.24 PhysX 공부

- 충돌처리 관련

PhysX에서는 오브젝트간 충돌처리를 기본적으로 취급하는데 오브젝트간의 그룹을 나눠 설정한 그룹간에는 충돌을 하지 않도록 설정할 수 있다는 것을 배웠다.

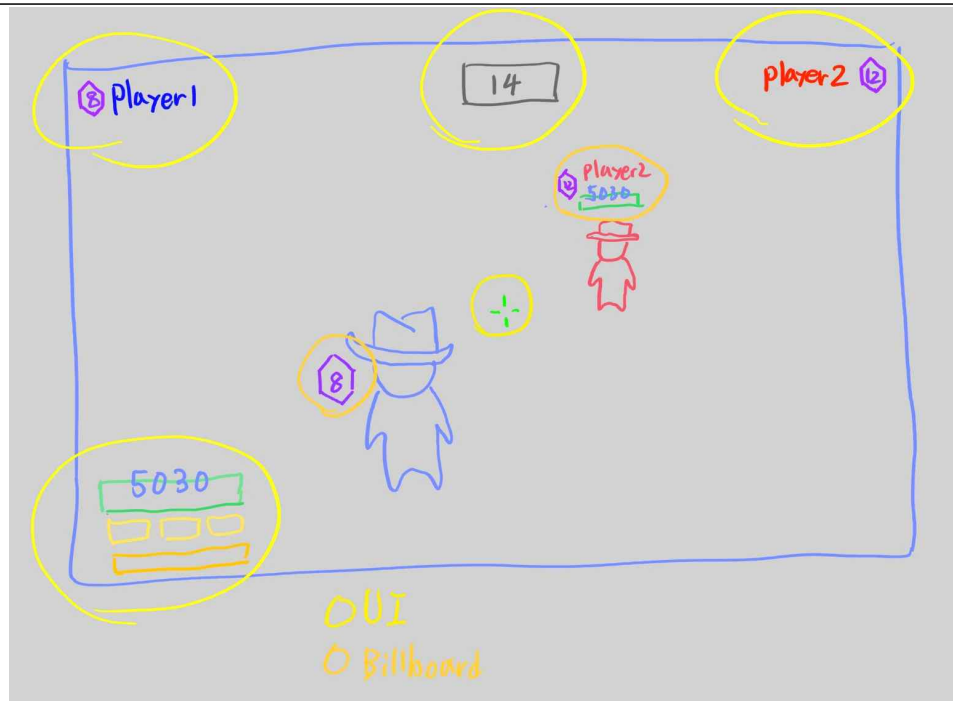
- 오브젝트 설정

Word 파일로 공부를 하고 프로젝트에 적용을 하려고 자료를 찾아보며 공부했다. 현재 프로젝트의 오브젝트에 PhysX를 적용하려면 오브젝트 타입을 바꿔줘야 하는데 메쉬는 프로젝트를 통해 그리고, 바운딩 박스에만 적용하려고 코드를 수정 중이다.

06.25 UI 리소스 제작

- 리소스 제작

게임 내에서 사용할 리소스를 현재 게임의 그래픽에 맞게 제작 중이다. TOY_GROUND는 로우 폴리곤을 사용하기 때문에 전체적인 게임 그래픽 분위기에 맞춰 제작 중이다. 저번에 설계해둔 UI에 기반해서 제작 중이다.



[UI 설계안]

06.26 Bullet 메쉬 적용, PhysX 공부

- PhysX 공부

예제 분석

- Bullet 메쉬 추가 및 적용

로우 폴리곤 구 적용

세부 계획서대로 크기 적용 후 충돌처리 테스트하며 크기 조절 중

다음 주

할 일

[0] 공동

06.29 주간 회의 (27주차)

안전 : 일일계획 공유

[1] 김영준 (서버)

주간목표

- physX 추가 공부

- aws 연동 확인

	<p>[2] 김동석 (클라이언트)</p> <p>주간 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - physX 적용(수정) - UI 마무리(테스트 이미지 적용)
문제점	<p>[1] 김영준 (서버)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 쿼리 문이 익숙하지 않아 db 강의 때 배운 강의 내용을 다시 찾아봤다, 경험할 기회가 없다는 핑계로 방치한 것 같아 부끄럽다 - 멀티 스레드에 관련된 게임 서버 프로그래밍 최적화 기법에 대해서 우연히 읽은 글에서 무엇을 최적화 해야 하는가에 대한 생각을 다시 할 수 있었다. ndc 등 다른 많은 자료에 접근해 읽음으로 다양한 경험을 직,간접적으로 경험하겠습니다. <p>[2] 김동석 (클라이언트)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 새로운 것들을 계속 추가하려고 하는 중인데 생각보다 시간이 오래 걸린다. 최종 발표 날짜가 다가올수록 마음이 더 조급해지는 것 같다..., 시간 분배를 잘 해야겠다.

!

[추가]