게임공학과 20학번 이규원

기획회의 2주 주간보고

To do list

1. 어느 맵과 캐릭터를 사용할 것인가?

2. 맵과 캐릭터 매쉬 에셋 구하기

3. 맵 종류 3가지로 일단은 기획 → 구현 정도에 따라 나중에 추가

- 초원, 사막, 용암지대 + 설원 , 어두운 숲

4. 전체적인 게임 분위기는 캐주얼한 느낌, 로우 폴리곤 → 에셋도 이 방향으로

PPT 목차 기획 및 해당 내용 기획 일정 수립

자세한 내용은 졸업작품\_기획\_초안\_(박준영, 이규원, 현대윤)에 작성

데이터베이스

인덱스의 종류

* 밀집 인덱스 : 데이터 파일내의 모든 탐색키 값
  + 위 교수님 생각상 1~8인덱스 파일이 있고, 111222… 데이터파일이 있는건
  + 인덱스 파일에 모든 숫자가 있으니 밀집이라는 의미.
* 희소 인덱스 : 탐색값의 일부
  + 위 내용 중 인덱스 파일을 희소 인덱스라 볼 수 있다.

파일의 크기 = 블록의 개수 x 블록의 크기

블록의 개수 = 레코드의 개수 / bf

* bf(blocking factor) : 하나의 블록에 들어갈 수 있는 레코드의 최대 개수

즉, 블록의 크기

bf = 블록의 크기 / 레코드의 크기

1. 데이터 파일의 blocking factor는?

블록의 크기 / 레코드의 크기 = 512 / 150 = 3.4133, 버림해서 3

1. 데이터 파일의 블록 개수는?

레코드의 개수 / bf = 30000 / 3(1번답) = 10000 레코드

1. 인덱스 엔트리의 크기는?

9 + 7 = 16

1. 인덱스 파일의 blocking factor는?

512 / 16(3번답) = 32

1. 인덱스 파일의 블록 개수는?

밀집인덱스여서 30000개 / 4번답 = 938

생각해 봅시다.

* 인덱스 엔트리를 보다 빨리 찾을 수 있는 방법은 없을까?
  + 기본인덱스는 2단계가 최적화 되어 있다. (2단계에서 디스크액세스 1번이면 된다.)
  + 클러스터링은 중복이 있을 수 있어 추가 액세스를 할 수 있다.(불필요한 데이터파일 액세스는 없어, 2단계는 한번으론 안끝날 수 있지만, 최적화 되어 있다.)
  + 데이터파일에서 레코드를 빨리 찾는 법 -> 인덱스를 만든다,
  + 인덱스 파일에서 인덱스 엔트리를 빨리 차즌 법 -> 인덱스의 인덱스를 만든다.