



스프린트4 계획 보고서

| 작성자: 종인 (PM)

1) 스프린트 백로그 및 태스크 선정 이유

A. 백로그

Product Backlog

Aa 태스크명	🕒 우선순위	≡ 기능 분류	👤 담당자	≡ 담당팀	⚙️ 스테이지	☑ 페어 프로그래밍	# 예상 시간
S2.3.6 스테이지1 장애물 애니메이션 자연스럽게 변경	🔥 Low	S2.3 Blender 모델링	③ 전수빈	Blender	To-do	☐	3
S3.2.2 스테이지3 장애물 배치 (Unity 기본 Object 교체). 및 기능 구현 [페어 프로그래밍]	🔥 High	S3.2 추가 레벨 및 환경 구현	👤 김형준	Unity	Merged/Deployed	☐	7
S3.2.5 캐릭터/아이템 애니메이션 적용	🔥 High	S3.2 추가 레벨 및 환경 구현	👤 박찬영	Unity	Merged/Deployed	☐	3
S3.5.1 오리 모델 개선	🔥 Low	S3.5 각종 개선	👤 이종인	Blender	To-do	☐	3
S3.5.2 대화원생 모델 개선	🔥 Low	S3.5 각종 개선	③ 최재웅	Blender	To-do	☐	3
S4.0.1 스테이지 1~3 건물 배치 + 텍스처 추가	🔥 High	S4.0 핵심 기능 마무리	👤 김형준	Unity	Merged/Deployed	☐	3

Aa 태스크명	🕒 우선순위	📁 기능 분류	👤 담당자	👥 담당팀	🌟 스테이지	☑️ 페어 프로그래밍	# 예상 시간
<u>S4.0.2</u> 배경음악, 사운드 효과 적용	🔥 High	S4.0 핵심 기능 마무리	👤 박찬영	Unity	Merged/Deployed	☐	2
<u>S4.0.3</u> 방향 키/음 소거 UI 추가	👍 Medium	S4.0 핵심 기능 마무리	👤 박찬영	Unity	Merged/Deployed	☐	3
<u>S4.0.4</u> QA 결과 확인 및 버그 수정 (ex. 점프 난이도 등).	🔥 High	S4.0 핵심 기능 마무리	👤 김형준 👤 박찬영	Unity	Merged/Deployed	☐	5
<u>S4.0.5</u> 디자인 패턴/프로젝트 코드 전반의 리팩토링	🔥 High	S4.0 핵심 기능 마무리	👤 박찬영	Unity	Merged/Deployed	☐	8
<u>S4.0.6</u> 화면/배경 개선	👍 Medium	S4.0 핵심 기능 마무리	👤 박찬영	Unity	Merged/Deployed	☐	1
<u>S4.1.1</u> 프레임 레이트 테스트, 다양한 하드웨어 환경에서 목표 FPS 달성 여부 확인	👍 Medium	S4.1 성능 테스트	③ 최재웅 ④ 전수빈 👤 이종인 👤 박찬영 👤 김형준	Unity	Merged/Deployed	☐	0.5
<u>S4.1.2</u> 로딩 시간 측정: 게임 시작 및 스테이지 전환 시 로딩 시간 체크	👍 Medium	S4.1 성능 테스트	③ 최재웅 ④ 전수빈 👤 이종인 👤 박찬영 👤 김형준	Unity	Merged/Deployed	☐	0.5
<u>S4.1.3</u> 메모리 사용량 모니터링: 장시간 플레이	👍 Medium	S4.1 성능 테스트	③ 최재웅 ④ 전수빈 👤 이종인 👤 박찬영 👤 김형준	Unity	Merged/Deployed	☐	0.5

Aa 태스크명	🕒 우선순위	📁 기능 분류	👤 담당자	👥 담당팀	🌟 스테이지	☑️ 페어 프로그래밍	# 예상 시간
레이시 메모리 누수 여부 확인							
S4.2.1 전체 게임 플레이 테스트	🔥 High	S4.2 최종 테스트 및 버그 수정	③ 최재웅④ 전수빈👤 이종인👤 박찬영👤 김형준	Unity	Merged/Deployed	☐	1
S4.2.2 발견된 모든 버그 수정 및 최종 폴리싱	🔥 High	S4.2 최종 테스트 및 버그 수정	③ 최재웅④ 전수빈👤 이종인👤 박찬영👤 김형준	Unity	Merged/Deployed	☐	1
S4.3.1 게임 빌드 및 패키징	🔥 High	S4.3 출시 준비	👤 박찬영	Unity	Merged/Deployed	☐	1
S4.3.2 최종 코드 리뷰 및 정리 [페어 프로그래밍]	🔥 High	S4.3 출시 준비	③ 최재웅👤 김형준👤 박찬영④ 전수빈	Blender Unity	Merged/Deployed	☒	2
S4.3.3 프로젝트 회고 및 학습 내용 정리	🔥 High	S4.3 출시 준비	👤 이종인④ 최재웅👤 김형준👤 박찬영④ 전수빈	Blender Unity	Merged/Deployed	☒	1
S4.4.1 최종 발표 준비 (PPT 제작, ToC 기획 등)	🔥 High	S4.3 출시 준비	👤 이종인④ 전수빈④ 최재웅	Blender Unity	Merged/Deployed	☐	6
S4.5.1 문서 작성, 취합 및 제출	🔥 High	S4.5 마무리	👤 이종인	Blender Unity	Merged/Deployed	☐	4

B. 태스크 선정이유

- 스프린트3 QA에서 발견된 버그들을 해결할 것.
- 기말고사 기간임을 고려하여 우선순위 높은 태스크가 아닌 것들은 무시하고, 게임이 돌아가게 배포하는 것에 중점을 맞출 것.
- 배포 이후 팀원 모두와 함께 각종 테스트 (기능 테스트, UI 테스트, 사운드 테스트, 성능 및 부하 테스트)를 진행할 것.
- 그 외 최종으로 디테일을 개선할 것 (배경, Directional Lighting 등).
- 아래대로 R&R을 나누어 각자 맡은 태스크를 해결하는 데에 집중할 것.

C. 스프린트4 R&R

종인

- PM
- 최종 발표 자료 제작
- 스프린트4 보고서 제작
- 최종 보고서 제작

수빈

- 종인 서포트
- UI 피드백 반영

재웅

- QA 담당자
- 기능/UI/사운드/성능 및 부하 테스트

형준

- Stage 3 장애물 모듈 배치 → 금토일
- Stage 1~3 배경 (바닥, 건물) 배치
- [Fix] 오리 틀어지는 오류 수정
- [최적화] 적절한 시기에 모듈 생성, 모듈 날리기

찬영

- 오리 애니메이션 적용 + 사운드 적용 → 수목
- UI 작업 (개선) + [Fix] 방향키 변경 및 우선순위 수정 → 월
- 디자인 패턴 + 리팩토링

2) 개인별 가용시간 체크 및 태스크 할당 표

스프린트 기간 약 2주간 실질적으로 사용할 수 있는 시간을 최대한 보수적으로 작성해주세요:

이름	시간	해당 시간을 투자하게 되는 사유
형준	16	기말고사 일정으로 인하여 초반 시간 투입이 어려웠으나, 이후에는 시간 투입에 무리가 없어 이전 스프린트와 유사한 수준으로 상정.
찬영	20	Sprint 4가 마지막인 만큼, 완성도 높은 게임을 만들기 위해 상대적으로 많은 시간을 투자할 예정.
수빈	10	기말고사 및 졸업논문 작성, 포스터 발표 등이 겹쳐 시간 투입이 어려울 것으로 예상
재웅	10	다른 과목들의 기말고사와 과제와 겹침. 버전 업데이트 될 때만 테스트하면 되어서 10시간으로 충분할 것으로 예상.
종인	10	다른 과목 기말 프로젝트, 회사 업무 등으로 투자할 수 있는 시간이 별로 없음. 하지만 게임 출시를 위해서 마무리하는 작업에 시간을 쏟을듯

* 개인별 태스크 할당 표는 위 백로그에서 확인하실 수 있습니다.