



가

A Software Process for Online Game Tools Development

(Paul Frost)

04 09 27

http://www.gamasutra.com/resource_guide/20040920/fish_01.shtml

MMOG

가

가

가?

(“ !”),

(“ , ?”).

(“

가?



MMO

· · · ,
·
· ;
·
· “
” 가 ,
()
“ ” 가?
· , 가
“ ”
·

, , , , , :
 ;
 .
 , 가
 가 :
 , , .
 .
 - 가 : “
 .”

; 가 가
 가 ? 가
 (Chris Dyl)

: “
 . ”
 ,

가

가 가

가 :

(Don Moar) "Growing a Dedicated Tools Programming Team: From *Baldur's Gate* to *Knights of the Old Republic*"

가

가

“ ”

가

“ ”

50

가

, 20

가 “2 ”

가

가
가
가

가 가

“ ” 가

“ ”

가

“ ”

가

DevStudio

가 , , 'OK/Cancel'

가 , API

가 가

가 가

가 ; 가

가 ,
가 .

“ ” .
가?
가? ,
; ;
가 . 가

,
.
;
“ ”
,
.
;
.

, .
.
가 - 가 가
가 .
가 ,
.
가? - .

“ ”

.

, /

,

가

; MMO

.

.

:

가?

가?

,

,

가?

Doxygen

가?

ISO-9000

가

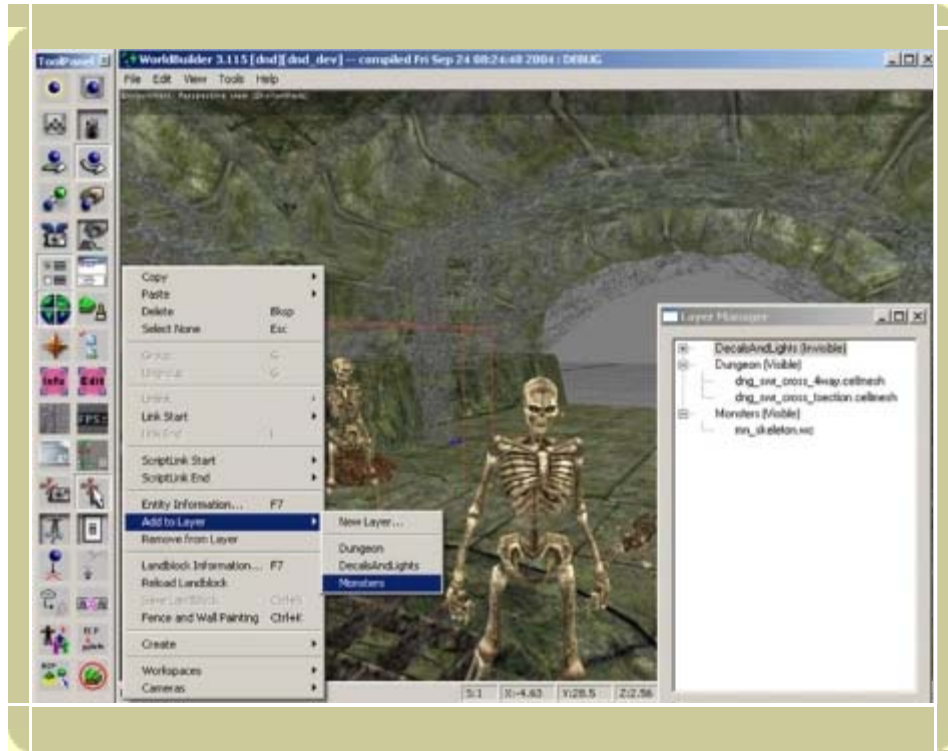
,

,

가

API

.



가 가 ,
 , 가
 . 가
 , 가
 가
 , 가 ;
 . 가

. , 가

.

가 :

가

“ ”

QA

;

가

가

가

가

: if/switch ,

(,) ,

가

QA

. QA

“ ” 가 QA

가 ,

QA 가 .

가 가

“ ” 가 ,

, , , 가 가 , 가

50 QA

!

가 가

가 가 , 가 가

AC2: (Fallen Kings)

가 가 . 가

,
가 ,) (가
AC2

가

; , 가 가

가 가 , 가 “ 가 ”

가 . 가 가

가?

가 : . MMO

가



(Dungeons and Dragons Online)

AC2

가

75 가

- *(Middle-Earth)*

AC2

가

-

가

(

)

가

가 . 가 가
가 .

, .

,

.

.

:

1: "Add to Layer ->"

가 .

가 ,

가 .

2:

"New Layer..."

가 .

3:

4: "Remove from Layer"

5:

to Layer" ,

"Add .

가 ,

가 ,

,

가

“ ” :

1: 3D

가 "Add New Layer..."

"Add to LayerName"

"LayerName"

"Remove from Layer" (1, 2, 3, 4).

2: 3D

LayerA 가 "Add to LayerA"

LayerA 가

LayerA

VisibilityLayer "LayerA"

(5).

가 :

/ /

:

1: 3D

- Wb3DWorkspace::BuildMenu .
- 가 .
- "Add New Layer..." 가 . - LayerManager (
) VisibilityLayers .
- VisibilityLayer , LayerName "Add to LayerName"
가 .
- "Remove from Layer" 가 .

1



```

bool
Wb3DWorkspace::BuildMenu( const bool& i_bSelection,
                          Menu* io_pMenu )
{
    // if the LayerManager hasn't initialized, we
cannot // build a menu
    if( !m_pLayerManager )
    {
        return false;
    }

    // if the menu is invalid, we can't add to it
    if( !io_pMenu )
    {
        return false;
    }

    // if nothing is selected, we don't need to add items
to // the menu.
    // NOTE: this case is not an error!
    if( !i_bSelection )
    {
        return true;
    }

    // add the "Add to New Layer" menu item
    io_pMenu->AddMenuItem( ADD_TO_NEW_LAYER_MENU_STRING,
                          ID_ADD_TO_LAYER );

    // add all of the existing layers as menu items
    const SmartArray< VisibilityLayer* >& arrayLayers =
        m_pLayerManager->GetLayers();
    if( arrayLayers.count() > 0 )
    {
        int il;
        for( il = 0; il < arrayLayers.count(); ++il )
        {
            VisibilityLayer* pLayer = arrayLayers[ il ];
            if( pLayer )
            {
                io_pMenu->AddMenuItem( TEXT( "Add To %s" ),
                                      pLayer->GetNameString(),
                                      ID_ADD_TO_LAYER + il );
            }
        }
    }

    // add the "Remove from Layer" menu item
    io_pMenu->AddMenuItem( REMOVE_FROM_LAYER_STRING,
                          ID_REMOVE_FROM_LAYER );

    return true;
}

```

,
,
.
가
:
가
, 가
가

LayerManager 가 가 :
VisibilityLayers
, LayerDialog VisibilityLayer
가

가

MMO

가

MMO

()

”

“

가

가?
