

8 주차 Team NEMO 회의록

10.23 19:00 ~ 20:00 | 회의 장소 Webex | 작성자 오한음

• 안건

1. 제안서 발표 피드백
 2. 통일된 개발 환경 테스트
 3. commit 세부 규칙 협의
 4. 9 주차 세부 일정 결정
 5. 프로젝트 타임라인 조정
- + 회의록 작성자 결정
-

• 회의내용

1. 제안서 발표 피드백

18 일 feedback: 레퍼런스 없이 미니게임 5 개를 진행하는 건 일정 상 무리일 수 있다.

⇒ 다행히 각 미니게임의 개발이 독립된 5 개의 미니게임을 개발 후 연결하는 방식으로 진행됨. 따라서 최대한 각자 막히는 부분을 서로 도와주며 기존 일정대로 진행하되, 만약 미니게임 구현에 주어진 타임라인을 오버한다면 팀원 당 1 개씩, 즉 3 개의 게임만 구현해 차질없이 일정 진행하도록 결정.

(무궁화 꽃이 피었습니다, 줄다리기, 구슬 홀짝을 우선적으로 진행)

2. 통일된 개발 환경 테스트

조원 각자의 운영체제가 달라 충돌 우려가 있어 환경을 통일해(우분투, PyCharm) 진행하기로 기획 단계에서 협의한 바 있음.

회의 종료 후 upstream 레포지토리 생성, fork 후 각자 환경에서 clone 했을 시 pygame 실행 문제없이 되는지 테스트하였음.

⇒ 각 팀원 로컬 환경에서 문제없이 구동됨을 확인.

3. commit 세부 규칙 협의

기획 단계에서 각자 맡은 부분이 어떻게 진행되었는지 흐름을 알 수 있도록 commit 을 최대한 쪼개기로 협의한 바 있음.

⇒ 세부 규칙으로 [날짜 이름 주요내용] 과 같이 commit message 작성하기로 결정.

예시) 10.23 오한음 First commit

4. 9 주차 세부 일정 결정

본 조는 각자 중간고사가 끝나는 9 주차부터 프로젝트 진행하기로 타임라인을 계획하였음.

9 주차 일정: 게임 내 공통 구성 요소 제작, 미니게임 설계

공통 구성 요소인 시간, 점수, 유저명을 전체 흐름에 싣을 수 있도록 구현하고, 각 미니게임 설계는 제안 단계에서 계획한 대로 구동 가능케 로직부터 작성할 예정.

게임 로직을 타임라인 내 완성할 경우, 일정이 빠듯하므로 바로 게임 구현 진행하도록 결정.

5. 프로젝트 타임라인 조정

본 조는 각 미니게임 구현에 2 주, 미디어 작업에 2 주를 할당함. 하지만 본 프로젝트에서 가장 시간이 많이 소요되는 부분이 미디어 작업이라 판단해 미디어 작업을 11 주차에서 13 주차까지 3 주로 연장함. 13 주차에는 미디어 마무리작업과 플레이 모드 구현이 병행됨.

+ 회의록 작성자 결정

매주 회의록은 오한음 -> 윤종연 -> 이준영 순서로 작성하기로 협의.