**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.07.11. 화요일 | 프로젝트명 | Mzeta | 작성자 | 방문현 |
| 참석자 | 편진범, 노주희, 전도연, 방문현, 서다은 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | * 개발 진행상황 및 모델링 진행상황 공유 * 앞으로의 작업 방침에 대하여 정리 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 이슈/비고 |
| 전도연 – 인벤토리 변경사항 메타 퀘스트로 실험 할 예정 (인벤토리 변경사항은 작업 공유 시스템에 올라온 사진 참고) / 스케일을 변경하는 기능을 구현하는 과정에서 어려움이 있음 / 크기 변경은 UI에서 +/- 버튼으로 구현할 예정 / 행성 커스텀 과정에서 사용될 보물의 종류는 차후 고정할 예정 / 다음 회의 까지 행성 특성 결합, 스케일 변경하는 기능을 해결하는 것을 목표로 함  노주희 – 행성 콘텐츠 / 화성을 미니맵으로 띄운 후 미니맵에 보물을 표시해서 플레이어가 보물을 찾아가서 수집할 수 있는 방식 / Thumb stick 으로 플레이어가 이동하는 기능과 보물을 찾아서 인벤토리에 넣는 기능을 구현할 예정 / 그냥 보물을 줍는 것은 너무 단순하니, 콘텐츠 하나 정도를 끼워서 목록화 해줄 것  노주희, 서다은 – 플레이어의 엘리베이터 내 이동 구현 / 스플라인으로 구현했을 때 collision 모델에 attach해서 구현하는 방향으로 개발 중 / detach 기능에 대한 이슈 해결을 목표로 함 / 해결이 되면 해결과정도 포함해서 공유해줄 것  편진범 – 우주선 출사부를 카메라로 볼 수 있게 하는 기능, 날아가는 우주선을 볼 수 있는 미니맵, 지도가 될 미니맵, 타이머를 볼 수 있는 기능, 엘리베이터 기능, 우주선 윗부분에 플레이어가 닿으면 다음 씬으로 넘어가는 기능까지 구현. 다음에는 디자인을 가다듬는 과정에 들어갈 것 / 카운트다운이 끝나면 점화과정을 눈으로 볼 수 있을 예정 / 다음 회의까지 타이머 수정, 타이머에 맞는 이펙트를 구현할 예정, 우주선 상단 분리과정을 시각적으로 볼 수 있게 모델링 담당과 상의할 예정  방문현 – 로켓 텍스쳐링과 모델링 진행상황 공유 외 특이사항 없음 | - |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 | |
| - 솔루션 포함 기능이나 우선순위 부여 / 목록화 할 예정  - 개발 주기는 일주일 결과를 가져와야 함  - 개선 목록을 회의 때 가져오는 것을 목표로  - 중요한 이슈 발생시 개인작업 보다 이슈 해결에 집중할 것 |  | |
|  |  | |
| 회의사진 | - | |