**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.07.14. 금요일 | 프로젝트명 | Mzeta | 작성자 | 전도연 |
| 참석자 | 편진범, 노주희, 전도연, 서다은 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 이슈/비고 |
| 회의 규칙  1. 한 명씩 꼭 피드백  2. 무조건 아웃풋 갖고 오기  3. 지라, 깃 업로드 할 자료(세부사항 지키기)  서다은  개선 사항  1. 회전에 대한 움직임 테스트 필요  2. hmd 이동 시에 콜리전 detach 되는 사항  추가 고려 사항  1. 탑승 하차 세부 구현  2. 우주선 운전 조작 시 이벤트 발생 세부 구현  피드백  운전 중에 필요한 기능들 정리해서 주거나, 직접 생각해서 구현  운전(이동, 회전 기능만. 가속도 기능 X)  레버 당기면(그랩) 출발 구현  결론  우선순위 : 우주선 움직이게 하기  우주선을 움직이게 하고 플레이어를 붙이는 방식을 사용할 예정  편진범  시네마처럼 구현 예정 (영상 예고편처럼 이용)  개선점  1. 미리 초로 변경  2. 하단에 돔 형식의 진행과정 애니메이션으로 구현 예정  3. 미니맵에 이동 경로 포함 예정  4. 프로젝트 시작 시 튜토리얼 느낌의 사용자 안내 추가  5. 효과음 추가  총 개발로직 이미지 참고  현재까지 우주선 출발까지 개발 완료  다음 주까지 우주궤도 입장 개발 예정  피드백  하늘 보고 출발하는 부분 구현 어떻게 할지  유영 제일 후순위로 미루기  미니맵에만 길안내 만들지 말고 앞에 3인칭 화면에도 길안내 만들기  전도연  언리얼 5.1 버전 액션 매핑 해결 완료  인벤토리 UI 수정  피드백 :  크기 늘리고 줄이기 기능 없애기  확실하게 엔딩 느낌 나도록 커스터마이징 끝나면 행성 구경하도록 하는 부분까지 구현하기  2022 대상 ui 참고해 보기  18일 전에 위 개발 다 끝내고 301호에 링킹 하고 행성 콘텐츠 붙기  노주희  행성 콘텐츠 목록화  1. 보물 먹기  2. 행성 걷기  3. 미니맵 생성  4. 콘텐츠 1개 추가 예정(미정)  5. 썸스틱 이동 구현  우선 순위  1. 목록화 기능 구현(미니맵)  2. 보물 소리, 이펙트 추가  3. 콘텐츠 1개 추가(미정)  피드백  우선 순위 1위를 콘텐츠 추가로 하기  화성 꾸미기를 제일 메인으로 가져가기  다음 주까지 화성 모델링 끝내기  역할 분담  1. 총 콘텐츠 정리 + 추후 발표자  2. 레벨 콘텐츠  3. 영상 제작(시연 영상, 시네마 콘티 작성)  4. 발표 자료 제작(개발 보고서 개발 ppt, 대본)  5. 추가 기능 계속 개발자 (+ 시네마 개발)  미리 생각해두기  다음 주(21일) 개발 예정 계획  서다은  - 우주선 이동, 레버 개발  편진범  - 우주선 출발, 우주 궤도 도착, 우주선에서 지구 바라보기  전도연  - 엔딩 재생 직전까지 개발(UI 시안 넘기기), 301호 연결, <- 18일까지 / 18일 이후 목성 개발 시작  노주희  - 콘텐츠 추가 개발, 보물&보물결합 시나리오 정하기  21일 이후로 영상 제작 필요 | - |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 | |
| 1. 메인 콘텐츠 파트 나눠서 개발 2. 개발 파일 합치기(예상 1주 반 소요 다음 주 화요일(7.18) 스크럼 전까지 301호 컴퓨터에 연결) |  | |
|  |  | |
| 회의사진 | - | |