**개발 보고서**

**작성자 : 박상준, 박예훈**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.07.24**

**[ 회의 내용 ]**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 관련** |  |
| **기타** |  |

**[ Work ]**

**<박상준>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | 1. 프로젝트 최종 테스트 |
| **한 일** | 1. 필드 및 씬 이동 점검  - 씬 내의 버튼을 다양한 상황에서 클릭해 제대로 동작하는지 점검  2. 아이템 사용관련 점검  - 아이템 사용 및 힌트의 사용이 제대로 동작하는지 점검  3. 인벤토리 시스템 점검  - 인벤토리 내 아이템 이동, 애니메이션과의 연동 점검 |
| **다음 목표** |  |

**[ Comment ]**

+

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Test>**  **1. 프로젝트 최종 테스트** |
| **한 일** | **<Test>**  **1. Intro 씬부터 버그 테스트**  **2. Project Build한 뒤 버그 테스트**   * Unity Build에서 에러 발행 후, 수정   **3. 테스트 완료 후, Build 파일(.exe) Github에 업로드**  **<Document>**  **1. FlowChart 작성**  **2. 전체 코드 최종 점검(컨벤션에 맞춰서)**  **3. 전체 기획안 점검**  **4. 전체 개발 보고서 점검**  **5. 점검 후, Github에 업로드** |
| **다음 목표** | **<버그 발생 시, 수정 후 Github 업로드>** |

**[ Comment ]**

+