

2023.02.22 마지막 회의

📅 날짜	@2023년 2월 22일
👤 작성자	Ⓜ 조수현
☰ 안건	팀목표/개인목표 팀회의
👤 참석자	Ⓜ 조수현 Ⓜ 송수영 Ⓜ 이승현

- 진척도

- 조수현

- 집중 이동 UI 버그 해결
- 턴 시작 시 카메라 자동 포커싱 기능 추가
- 턴 종료 시 캐릭터 이동 불가 상태로 전환하는 기능 추가
- 몬스터와 조우 시 주변 플레이어, 몬스터를 감지하여 List 형태로 데이터를 전달하는 기능은 시간 상 구현하지 못하게 되어 플레이어 하나, 몬스터 하나의 단일 데이터만 전달
- 타일맵 씬, 캐릭터 이동 사운드 추가

- 송수영

- 전투씬 모든 UI 제작 및 DB 데이터 적용
- 플레이어, 몬스터 전투 애니메이션 적용
- 전투씬 로직 재설계
- 로그인-로비씬, 전투씬 사운드 추가

- 이승현

- 로비씬 버그 수정
- 멀티 플레이 시 캐릭터 인스턴스가 생성되지 않던 버그 해결
- 멀티 플레이 인원수에 따라 캐릭터 UI Active, 데이터 적용
- 멀티 플레이 시 턴 전환 기능 구현

- 수요일 (2023.02.22) 오프라인 회의

- 타일맵썸, 전투썸 서버 연동 테스트
 - 타일맵썸 멀티 플레이 테스트
 - 개발 마무리 및 최종발표자료 작성
-
- 에셋 변경
 - 시간 부족으로 인해 프로토타입 에셋으로 마무리