

대략적인 한주 진행 상황

1st	<p>[공통]</p> <ul style="list-style-type: none">• 주간회의• 쌤들의 멘토링 <p>[프로그래밍]</p> <ul style="list-style-type: none">• Open RC 수정• 상호작용 스크립팅• 점프 스크립트 수정• 멘토링 후 인지한 버그 수정• 3 번무기 프로그래밍• 코드 리팩토링 <p>[디자인]</p> <ul style="list-style-type: none">• 3 번 무기 기획 구체화• 몬스터 기획 관련 회의• 내러티브 구체화~• 범용적 프랩 기획 <p>[아트]</p> <ul style="list-style-type: none">• 0-1 스테이지 모델링~• 에셋 사용 범위 지정 회의
-----	--

구체적인 진행 상황

- 팀

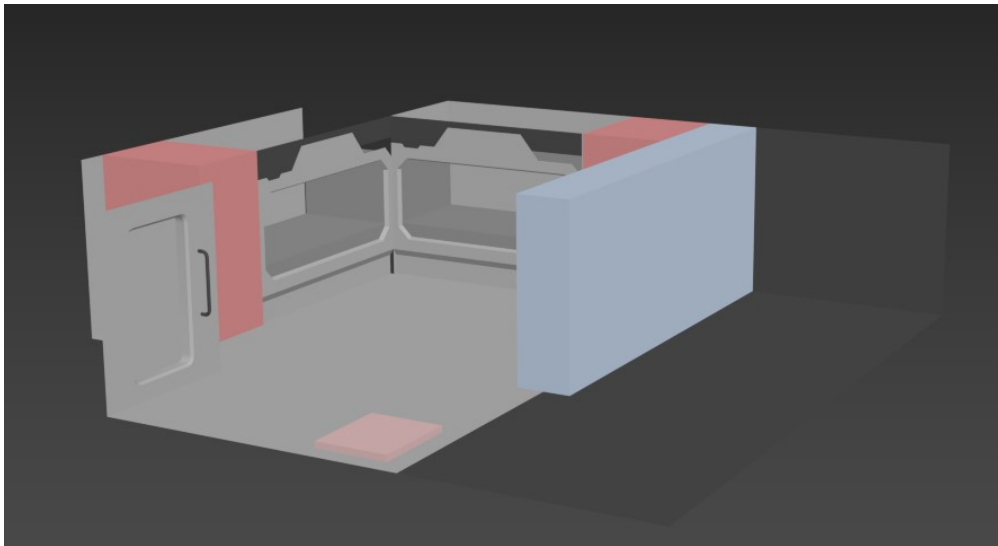
* 3 월 일정 수립

<https://airy-attic-ffe.notion.site/93cb418782884515a772f6f20757b727?v=e88b36315224437dbcedbe8f51489e73>

- 아트 (문선우)

* 레퍼런스 탐색

* start0 더미맵, start0 맵 모델링



(모델링 작업 이미지)

* 모듈화 공부

- 개발

* 김민준

- 무기 버그 수정

- 1 번 무기 슈퍼점프 수정
- 1 번 무기 벽뚫 수정
- 1 번 무기 특정한 위치에서 발사 불가능 수정
- 2 번 무기 가지고 있는 중에 크기를 늘리면 밀려 나가는 버그 수정
- 2 번 무기가 방 공간보다 더 커지는 버그 수정
- 1 번과 2 번 무기 상호작용 시 생기는 자잘한 버그 수정

- 무기 변경 버그 수정
- 무기 변경 코드 수정
- 무기 소유 표시해주는 UI 코드 작성
- 3 번 무기 개발 중
- 중력 전환 시 카메라 회전 기능 개발 중

* 한우엽

- Raycast 기반 상호작용 스크립트 개발
- 중력 방향에 따른 점프 Vector 수정
- 구니스 프로젝트 개발 중

- 기획

* 공통

- 에셋 사용에 대한 의논
- 에셋 사용 범위에 대한 의논
- 몬스터 컨셉에 대한 의논
- 맵 컨셉 구상
- 시나리오 구상

* 남상현

- 3 번 무기 PPT 이식, 발표
- 로드맵 작성
- 전체 시나리오 작성, PPT 이식

* 윤지성

- 스테이지 퍼즐 구상

- 스토리 편집 및 구체화

- 맵 컨셉 구체화 작업