**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.10.11. 수요일 | 프로젝트명 | POS | 작성자 | 한성진 |
| 참석자 | 한성진 ,장민제,, 김민지, 오시율 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 지난 과제 점검 2. 다음 과제 선정 3. 참고사항 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 이슈/비고 |
| 1. 지난 과제 점검   - 컨테츠 기획  🞄 성진 : 프로젝트 기획  → 논문 작성 – 우주생활과 생존 파라미터 분석 및 비교  🞄 민제 : 프로젝트에 활용할 기능 선정  → 수질 정화 장치 매핑 완료  → 수질 정화 장치 소켓 기능 구현  → 홀로그램 메터리얼 구현  → 미니맵 구현 (주요 거점들 마크 표시 필요)  🞄 민지 : 프로젝트에 활용할 기능 선정  → 지형에 따라서 수질 정화 장치 설치 오류   * 레이캐스트의 위치를 받아오게 설정   🞄 시율 : 스테이지 구현  → 황폐화된 행성 구상 및 디자인   * 건물 오브젝트 추가 * 포그 설정 * 스카이박스 설정 * 터레인 수정  |  | | --- | |  |  1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 논문 및 설계 계획서 작성  → 논문 마무리  → 첫번째 임무 스토리보드 구체화 (추가 기능 기획 및 구상)  🞄 민제 : 미니맵 구현  → 지도에 플레이어 위치 및 주요 거점 구현  → 터레인 적용  🞄 민지 : 수질 정화장치 기능 구현  → 터레인 적용  → 홀로그램 쉐이더 적용 후 설치 가능 구역 시각화 구현  🞄 시율 : 황폐화된 행성 구상 및 디자인  → 터레인 수정 (나무 오브젝트 삭제, 구역 분배 후 필드 컨셉 구상 및 디자인)   1. 참고사항   - 깃허브를 통한 협업으로 하기위해 버전 통일 (2022.3.14f1)  - 제작해야할 모든 사항은 스토리 보드를 기반으로 제작  - 맵 디자인 시 에셋스토어에서 활용할만한 에셋들 담아두거나 다운로드  - 제한사항있을 시 팀원들에게 공유 | 이슈나 비고 입력 |
| 1. 다음 회의 과제   🞄 성진 : 회의록 작성, 컨텐츠 기획  🞄 민제 : 이벤트 구현  🞄 민지 : 이벤트 구현  🞄 시율 : 디자인 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 졸업작품 전시회 준비 | 10/15 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 10/18 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |