**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.11.08. 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   🞄 성진 : 전체적인 레벨링 작업  → 헬멧 오브젝트 찾기 – 프로토타입 서칭 완료  🞄 민제 : 제작대 기능 구현  → 제작대 오류 수정  🞄 민지 : 오브젝트 레벨링  → 오브젝트 흡수, 터레인 갱신  → 큐리 NPC 흐름도 생성  🞄 시율 : 레벨 디자인  → 복원된 행성 디자인   |  | | --- | |  |  1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 전체적인 레벨링 작업  → UI 및 VFX 제작   * 제작대 및 인벤토리   → git 버전 관리 시행  🞄 민제 : 상태이상 스테이터스  → 상태이상 스테이터스 구체화   * 체력 : 체액의 상방 이동 - 나노로봇을 활용한 체액의 이동, 무중력 환경에 노출된 인체의 골밀도 저하 – T2 트레드밀을 이용한 운동을 통해 체력 증진 * 상태이상 : 전정기능 이상에 의한 우주 멀미 – ‘ADR1FT”의 산소통에서 산소를 흡입하듯이, 액체 및 고체 형태의 멀미약 섭취 * 스태미나 : 우주 멀미 해소와 체력 증진에 따른 상승 및 감소 요인으로 작용   🞄 민지 : 방사능 정화장치 구현   * 지정된 위치에서 상호작용 실행 * 지정된 위치에 설치되는 오브젝트 (방산으 정화장치)   🞄 시율 : 복원된 행성 구상 및 디자인  → 튜토리얼 맵 구상 및 디자인   * 우주 정거장의 차고지로 전체적인 맵 설계 및 밀도 높이기  1. 참고사항   - 깃허브를 통한 협업으로 하기위해 버전 통일 (2022.3.14f1)  - 제작해야할 모든 사항은 스토리 보드(Figma 및 notion 참고)를 기반으로 제작  - 맵 디자인 시 에셋스토어 및 스케치팹에서 활용할만한 에셋들 담아두거나 다운로드  - 제한사항 생길 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 | 11/12 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 11/15 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |