**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.11.15. 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  → UI 구현   * 제작대 UI * 인벤토리 UI  |  | | --- | |  | |  |   🞄 민제 : 제작대 기능 구현  → 제작대 UI 적용 완료 (기능 구현 완료)  → 상태이상 스테이터스 구체화  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 구현  → 방사능정화장치 상호작용 기능 구현   * 지정된 위치에서 방사능정화장치를 던지게 되면 지정된 위치로 이동   → 큐리 NPC 흐름도 생성   * 컨텐츠 플로우에 맞는 대화 구조 구상   🞄 시율 : 레벨 디자인  → 복원된 행성 디자인  → 우주정거장 내부 디자인   |  | | --- | |  |  1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 전체적인 레벨링 작업  → 몬스터 서칭  → 무기 오브젝트 공유  → 상태 스테이터스 UI 제작  🞄 민제 : 상태이상 스테이터스  → 탈수 및 피로 시스템 구체화  🞄 민지 : 방사능 정화장치 구현  → 프로젝트 중간점검 (파일 합치기 및 최적화 진행)  🞄 시율 : 복원된 행성 구상 및 디자인  → 튜토리얼 맵 구상 및 디자인   * 우주 정거장의 차고지 밀도 높이기 * 복원 전 행성 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 | 11/19 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 11/22 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |