**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2024.1.10. 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 : 기본 UI 기획  → Unity animatior를 활용한 sci-fi UI 서칭  → Player Character State System의 상태이상 효과 설계  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발  → 원석 가공 장치 구현  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발  → 지정된 위치에서 몬스터가 생성 되도록 구현  🞄 시율 : 레벨 디자인  → 지속적인 맵핑  → 사운드트랙 적용   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : UI 구현  → Sci-fi UI를 Unity Animator를 활용해 구현  → 큐리 대사 완성  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 음식 가공 장치 최종 구현  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 지금까지 구현된 프로젝트 기능 오류 수정 및 점검  🞄 시율 : 지속적인 맵핑  → 사운드트랙 설정 및 씬 맵핑   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 : 전체적인 프로젝트 수정  🞄 민제 : 이벤트 구현  🞄 민지 : 이벤트 구현  🞄 시율 : 디자인 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 졸업작품 전시회 준비 | 1/14 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 1/17 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |