**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2024.1.17. 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 : UI 제작  → 체력바 UI 및 각종 UI 제작  → 큐리 대사 작성  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발  → 원석 가공 장치 구현중  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발  → 전반적인 프로젝트 기능 점검   * 몬스터, 인벤토리, 광석 등과 튜토리얼 기능 체크 완료   → 레일건 공격모드 활성화 위한 모듈 장착 기능 개발   * 쿨타임 및 최대 발사 횟수 지정   🞄 시율 : 레벨 디자인  → 지속적인 맵핑  → 사운드트랙 적용   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : UI 구현  → 원석 가공 장치 UI 제작  → 체력바 UI 수정  → UI 애니메이션 제작  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 원석 가공 장치 최종 구현  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 레일건 장전 애니메이션 제작  → 채집 및 공격 모드의 전환 구현  🞄 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 | 1/21 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 1/24 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |