**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2024.1.24. 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  → 원석 가공장치 UI 제작  → 웨폰 코어 서칭  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발  → 원석 가공 장치 최종 구현  → 튜토리얼 프로젝트 점검  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발  → 공격 모드 이펙트 및 사운드 추가   * 햅틱 적용 및 충돌 처리 구현 * 모드 변경 시 이펙트 및 총알 이펙트 구현   → 튜토리얼 미션 UI 적용   * 대화상태와 미션상태를 나누어 대화가 끝나면 미션상태로 바뀌어 화면에 UI가 출력되는 로직   🞄 시율 : 레벨 디자인  → 지속적인 맵핑   * 새로운 나무 오브젝트 적용 * 폰트 서칭   → 사운드트랙 적용   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : UI 구현  → 원석 가공 장치 UI 최종 제작  → 큐리 미션 UI 제작  → 전체적인 UI 레벨링  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 튜토리얼 기능 제작  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 튜토리얼 기능 제작  🞄 시율 : 지속적인 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 |  |
| 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 | 1/28 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 1/31 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |