**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2024.1.31. 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  → 큐리 대사 및 미션 UI 제작  → 원석 가공 장치 UI 제작  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발  → 플레이어 상태에 따른 효과 구현   * 방사능 오염 상태에 따른 비네팅 효과 * 플레이어 상태에 영향을 주는 다양한 요소 수치 조정   🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발  → 큐리 UI Lerp 함수를 활용한 플레이어 추적  → 나무 오브젝트 및 폰트 적용 완료  → 다이렉트 핸드에서 레이 캐스트로 변경   * 오브젝트 충돌 시 레이 나타나게 설정   → 무기 사용 시 총알 이펙트 구현  🞄 시율 : 레벨 디자인  → 오프닝 제작   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : UI 구현  → 음식 정화장치 오브젝트 서칭  → UI 글로우 효과 적용  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 비네팅 효과가 들어간 레퍼런스 서칭  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 레이저건 모듈 장착시 생기는 이펙트 적용  → 다양한 인터렉티브 기능 구현  🞄 시율 : 오프닝 제작   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 | 2/4 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 2/7 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |