**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2024.2.14. 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  → 음식 정화장치 UI 제작  → 스토리보드  🞄 민제 : 음식 정화장치 기능 개발   * 음식 정화장치 기능 최종 구현 * 음식으로 사용 될 오브젝트 선정 * 아이템으로 사용 될 오브젝트 선정   🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발   * 튜토리얼 스테이지 NPC 미션 안내 기능 구현 * 생존게임에 적용된 NPC 기능 레퍼런스 서칭   🞄 시율 : 레벨 디자인  → 오프닝 제작   * 유니티 시네마틱 및 카메라 쉐이크 활용  1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 전체적인 스토리보드 수정 및 구체화  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 비네팅 효과가 들어간 레퍼런스 서칭  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 무기 오브젝트 소켓 위치 변경  → 튜토리얼 기능 디테일 및 오류 수정  🞄 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 | 2/18 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 2/21 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |