**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2024.3.20. 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 : 이펙트 제작  → 우주선 부양 효과 제작  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 구현   * 플레이어와의 거리에 따른 오브젝트 활성화 기능 구현 * 우주선 송신기 기능 구현   🞄 민지 : 인터렉티브 기능 구현   * 몬스터 스케일 및 속도 조정 * 튜토리얼 조작법 숙지 단계에서 가상의 공간에서 수행할 수 있도록 구현   🞄 시율 : 레벨 디자인  → 새로운 터레인 적용 후 오브젝트 위치 재조정   1. 다음 과제 선정   🞄 성진, 시율 : 프로젝트 전반적인 UI 및 디자인 점검 및 재조정  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현   * 미니맵 기능 손목 UI에 삽입 * 오브젝트에 레이 충돌 시 아웃라인 생성되는 기능 구현   🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → Chat GPT를 활용한 채팅 기능 구현   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 | 3/24 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 3/27 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |