**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2024.4.10. 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 : 게임 이펙트 제작  → 블랙홀 파티클 제작  → 새로운 컨텐츠 아이디어 기획   * 소리를 이용한 컨텐츠   🞄 민제 : 인터렉티브 기능 구현   * 인간형 몬스터 이동 및 애니메이션 구현 * 아이템 설명 및 아웃라인 생성 구현   🞄 민지 : 인터렉티브 기능 구현   * 설정해둔 구역에 플레이어 캐릭터가 들어가게 되면 큐리가 나타나 설명해주는 기능 추가 * 마이크 기능 설정 추가   ㄴ 음량에 따른 크기 변경 가능 (민감도 설정 가능)   * 빌드 시 발견되는 오류 점검   🞄 시율 : 레벨 디자인  → 총 아웃라인 이미지 제작  → 헬멧 오브젝트 서칭 후 적용 완료  → 터레인 나누기 완료  → 두번째 연구소까지 맵핑 완료   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 게임 이펙트 제작   * 파티클 제작 * 지속적으로 환경보호와 관련된 스토리와 개발할 기능을 활용한 아이디어 기획하기   🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현   * 전체적인 인터렉티브 기능 프로젝트 점검   🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 빌드 시 발생하는 버그 해결  🞄 시율 : 터레인 수정  → 지속적인 터레인 수정 및 오브젝트 추가   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 | 4/14 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 4/17 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |