**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2024.1.3. 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 : 오브젝트 서칭  → 음식 정화 장치 에셋 선정  → 전체적인 스토리보드 지속 수정  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발  → 오브젝트 섭취 기능 구현   * RayCast를 활용해 섭취 시 오류 발생 * 현재 Collider를 활용하여 충돌 시 섭취 판정   🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발  → Hinge joint를 활용한 문 개방   * Ray를 활용하면 오브젝트 자체가 뜯겨져 나와 Direct를 활용   → 플레이어 캐릭터 팔 부분 애니메이션 리깅   * 가이드를 따라 했으나 적용 실패 (애니메이션과 플레이어 손의 위치를 정확하게 맞춰지지 않음)   → 몬스터 배치 및 애니메이션 적용   * 오브젝트 풀링을 활용한 몬스터 배치 * Nav Mesh를 활용해 이동을 구현하였으나, 지면과 Nav Mesh사이에 거리가 있어 몬스터가 떠있는 오류 * 서리구름 파티클을 활용한 방사능 황사 구현   🞄 시율 : 레벨 디자인  → 포탈 이펙트 제작 및 구현   * 기능적인 문제로 활용 불가   → 파티클을 활용한 방사능 구름 구현   * 현재 맵에 적용시켜서 전체적인 디자인 작업  1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 전체적인 프로젝트 수정  → 플레이어 캐릭터의 상태 UI 변경   * 기존 원형에서 막대기형태로 수정   → 전체적인 스토리보드 수정  → 스토리보드 수정 후 튜토리얼 큐리 입력 대사 추가  → Player State System 구체적 설계 및 반영  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 식품 섭취 인터렉티브 최종 수정  → 음식 정화 장치 활용한 음식 정화 기능 구현  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 방사능 구름 파티클 추가 수정  → 터레인 Nav Mesh 오류 수정  🞄 시율 : 지속적인 맵핑  → 현재 구현되어 있는 기능들에 활용할 사운드 서칭  → 행성 ‘레디오아’에 오브젝트를 배치시켜 밀도를 높이는 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 | 이슈나 비고 입력 |
| 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 | 1/7 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 1/10 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |