하모니즈 겜빗 회의

날짜: 23.06.24

참여: 전원

목차

목표

개발

1. 목표  
   제작 발표회에 출품하기
2. 개발
   1. 리듬  
      음악 나오게 하기  
      박자에 맞춰서 눌렀는지 판단하기  
      + 여러 번 누르는거 방지하기
   2. 맵+오브젝트  
      벽 충돌  
      문 열기  
      발판
   3. 캐릭터
      1. Movable
      2. Nonmovable
3. 아트
   1. 캐릭터
   2. 맵
4. 환경
   1. 개발환경  
      유니티: 2022.3.3f1
   2. 협업환경  
      깃허브  
        
      슬랙  
        
        
      지라  
      백로그 – 할일 목록  
      스프린트

회의 목표 바꾸기

월요일에 제가 해올것들  
 클래스 다이어그램으로 구현할 것들 정리해오기  
 상상한 플로우 그려오기  
 구현