**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2023-04-14 | 장소 | 자택 |
| 작성자 | 이서연 | 작성일 | 2023-04-14 |
| 참석자 | 전원 | | |
| 안건 | 16주차 – 이번 주 한 일, 다음 주 계획 | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 1. 15주차 한 일 정리   박재우    이서연    정롭비   1. 다음 주 할 일 (16주차)   박재우  컴포넌트 제작  몬스터 FSM 구상 및 제작  이서연  Bounding Oriented Box Object별 제작 및 시각화  OBB를 사용한 충돌확인 및 Map Object와의 처리  정롭비  IOCP 최적화  클라이언트와 서버 통신 구현 |
| 결정사항 | 1. 중간 발표까지 목표   1스테이지를 플레이할 수 있어야 함  박재우  플레이어 조작 (공격, 이동, 스킬)  공격 - 기본 공격 // 스킬  + 투사체  움직임 – 달리기, 점프, 대쉬  1인칭 모습  이서연  충돌체크  정롭비  서버 – 클라이언트 스테이지에서의 모든 통신이 가능해야 함 (동기화)    더 해야 할 일  이펙트  몬스터 AI  주변 플레이어 탐색  플레이어로 이동  플레이어 공격  죽는 모션  // 까지 필수 사항    로그인/씬 변환  추가 UI (대사 블록, 미니맵, 스킬-공격 이미지 등등)  VIVOX  스토리  컷신  사운드 |
| 향후일정 | 16주차 계획 완료  다음 회의 시간 – 4.21or 4.22 |
| 특이사항 | 없음 |