**회 의 록**

**1. 회의개요**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 22-07-03 | 장소 | 자택 |
| 작성자 | 정롭비 | 작성일 | 22-07-03 |
| 참석자 | 전원 | | |
| 안건 | 여름방학 중 해야 할 일 | | |

**2. 회의내용**

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 1. 게임 프레임 워크    1. Scene 에서 GameObject를 직접 Render 하는 방식   (GameObject – Material – Shader Render)   * 1. 나머지는 기존의 과제 프로그램에서 통일하여 사용  1. 방학동안 작성해야 할 코드   2-1. 캐릭터 기본 조작   * Transform 관련 기본기능 구현 * 점프 및 중력 * 사각형 메쉬로 간단하게 구현하자 * Scene 변환 * 충돌 처리 * 플레이어 외의 객체 Animation * 알고리즘 사고 * 이후 기획에 따라 추가  1. 게임 기획 상세   3-1. 첫 실행 화면  3-1-1. 로그인 방식  3-1-2. 서버  3-1-3. 인터페이스 화면  3-2. 게임 진행  3-2-0. 게임 로비  3-2-1. 스테이지 컨셉  3-2-2. 아이템  3-2-3. 캐릭터 스킬, 특성  3-2-4. 몬스터 및 보스 몬스터  3-2-5. UI  3-2-6. 플레이 방식  3-2-6. 사운드 트랙  3-3. 배경 스토리  3-4. 자료구조, 알고리즘  3-5. 클리어 화면 |
| 결정사항 | 위에서 참고 |
| 향후일정 | 게임 상세 기획 |
| 특이사항 |  |