**2022.10.06 2차 기업 미팅 회의록**

|  |  |
| --- | --- |
| **날짜/시간** | 2022.10.20 14:00~14:30 |
| **현재 공정률** | 1차 프로토 기준으로 62% |
| **참여자** | 원유훈, 박수현, 김동열, 박도일, 최재연, 이재혁, 김재성, 신혁진  엑스린메타(2명)  최선문 교수님 |
| **불참자** | 김효진 |
| **불참 사유** | 급한 업무 |

**진행 순서**

1. 각 팀 상황 공유

2. 양측 QnA 진행

3. 피드백

4. 공지사항 전달

**QnA 내용**

Q: 협약 업체 방문 시연회가 진행될 예정이라고 들었습니다. 하지만 저희 작업물은 천호역을 기준으로 제작된 게임인데 시연회를 어떻게 진행해야 할지 궁금합니다. 영상으로 대처해야 할지, 또는 맵데이터와 관련없는 기술만 시연해야 할지.

A: 그 점은 교수님과 상의 해봐야 한다. VPS팀은 천호역을 기준으로 제작중이니 우리가 가거나 영상으로 진행하는 쪽이 좋을 것 같다.

Q: 필요한 에셋 리스트 요청 건

A: 노션 에셋 요청 페이지에 기재해주시면 공유해드리겠다.

**피드백 내용**

1. 업체 측에서도 세부적인 맵의 회전 각도는 유저가 직접 맞추는 방법 허용.
2. GPS 오차율은 어쩔 수 없는 부분이다. 에셋 요청한 [AR + GPS Location](https://assetstore.unity.com/packages/tools/integration/ar-gps-location-134882) 또한 오차율이 심하다. 참고용으로 요청한 것이라면 제공하겠다.
3. 안드로이드는 설계상의 문제로 Plane 면을 정확하게 인식하기 어렵다. 그나마 보정할 수 있는 방법은 있으므로 노션에 공유하겠다.
4. 여유가 된다면 세이브/ 로드는 플레이팹 같은 네트워크 쪽으로, 이지세이브 대신 직접 구현해보면 공부에 많은 도움이 될 것이다.
5. 어드레서블 에셋 사용을 요청하셨는데, 이 에셋을 사용하면 업체에서 런칭을 도와줄 수 없다. 런칭 1년 후부터 계속 돈이 나간다. 용량은 생각보다 크지 않을 것이다. 리소스 최적화 작업도 중요한 작업 중 하나이고 해보면 생각보다 쉬우니 좀 더 연구해보면 좋을 것 같다. 만약 150M를 넘긴다면 앱번들이나 다른 방법을 찾아봐야 한다.
6. 기획쪽은 방향도 확실하고 진행이 잘 되고 있어서 크게 피드백 할 부분이 없다.

**공지사항**

다음주에 기업 방문 일정이 있다면 다음주 온라인 미팅은 필요 없다.