**10.12 이전일 업무 종료 보고**

**해당 일 업무 사항**

**[기획]**

* **상세 기획서 작성**
* 캐릭터 컨셉 (담당자: 박수현)
* 컨텐츠 ‘데이트 코스’ 플로우 (담당자:김효진)
* 캐릭터 모션 (담당자: 김동열)
* 데이트 코스 UI (담당자: 원유훈)
* **개발 순서 및 비율 산정** (담당자: 박수현, 원유훈)

**[개발]**

■ 기존 R&D 진행 내용과 AR 교재 내용 크로스체크 (80%) (담당자: 박도일)

■ 세이브/로드 기능을 대비한 Firebase R&D 진행 (80%) (담당자: 박도일)

■ 안드로이드 빌드 기준 InputManager 스크립트 모듈 선 제작(100%) (담당자: 김재성)

■ AR Depth Occlusion 세부 R&D (50%) (담당자: 김재성)  
- 오브젝트가 물체 뒤에 위치 했을때 가려지는 경계 면을 매끈하게 처리하는 방법 연구  
- 매트리얼을 응용해 Plane의 경계면은 매끄럽게 처리 가능.

■ GoogleMap API 건물 렌더링 기능 + Occlusion 기능 결합 시도(60%) (담당자: 김재성, 이재혁)  
- 기존 건물 렌더링에 Depth Occlusion R&D시 알게 된 매트리얼 기능을 활용.  
- 건물 렌더링은 투명하게 바꿨으나 명일 외부 테스트 필요함.

■ 프로젝트 프로토타입 기능 제안서 작성 및 기획팀 전달 (100%) (담당자: 개발팀 전체)

■ 오브젝트 상호작용 (50%) (담당자: 최재연)  
- 화면 터치 레이캐스트 이슈 있음  
- 간혹 터치 인식이 되지 않는 현상 발생.  
- Plane상 오브젝트를 터치로 제어하는 기능은 조금 더 개선해봐야 할 것으로 판단

■ UI 상호작용 (50%) (담당자: 최재연)  
- 상호작용 구현 완료 되는대로 금방 적용 가능할 것으로 판단

■ ARCore Depth 활용, AR 공간 내 캐릭터 삽입 및 애니메이션 작동 확인 (85%) (담당자: 이재혁)  
- 버튼을 터치 시 화면 중앙의 Plane 위로 포인터 위치 및 캐릭터 이동  
- 해당 이동 방법 기준 진행도 85% (다른 이동 방법으로 구현 시 20%)  
- 기획서 상의 볼륨을 짐작하기 어려운 관계로 보류 결정

(프로토타입 기획서 업데이트시 추가진행 예정)

■ 2. 구글맵스 API를 이용한 건물 렌더링 기법 탐구 (60%) (담당자: 이재혁, 김재성)  
- 야외 테스트 필요.  
- 회전 및 오차범위를 보정하기 위한 지속적인 테스트 요망

**지연된 일감**

* 상세 기획서 작성

**지연 사유**

* 진행 방식 오류

**해결 방안**

* 최대한 신속히 재 회의 후 기획서 작성

**이전일 공정률**

- (추가 업무를 제외한 완료/미완료 기준)

**10.13 프로젝트 보고**

**금일 업무 진행 보고**

**해야 할 일**

**[기획]**

* **컨셉 회의 재 진행** (담당자: 기획팀 전체)
* **기업 보고서 작성** (담당자: 원유훈)
* **상세 기획서 재 작성**
* 캐릭터 컨셉 (담당자: 박수현)
* 데이트 코스 플로우 (담당자: 김효진)
* 캐릭터 모션 (담당자: 김동열)
* **개발 순서 및 비율 산정** (담당자: 박수현, 원유훈)

**[개발]**

* **GPS + Firebase 데이터 저장 및 불러오기** (담당자: 박도일)
* GPS 위도와 경도, 오브젝트 프리펩을 DB에 저장
* 저장된 데이터를 불러와 정상적으로 배치되는 지 확인할 예정
* 추가적인 Markless AR R&D 예정
* **스마트폰 터치 레이캐스트 테스트** (담당자: 최재연)

- 구조 파악은 일정 부분 완료, 본 프로젝트에 도입하기 위한 모듈

- 프리팹 화를 염두에 두고 새로운 프로젝트 생성, 추가 테스트 예정

- 오브젝트 터치 시 유동적인 이벤트를 발생시킬 수 있도록 기능 구현 예정

- 오브젝트 상호작용 완성시 UI와 오브젝트 상호작용, 오브젝트 이동, 파괴, 회전 등 물리적인 부분을 추가적으로 테스트 할 예정

- 텍스트UI 활용. 프리팹 화 하여 모바일 환경에서 디버깅을 쉽게 할 수 있도록 모듈 개발 예정

* **UI 상호작용 동작 테스트 완료 시** (담당자: 최재연)

- 인벤토리, 아이템 획득, 아이템 사용에 관한 설계방안을 개발팀 내부적인 회의를 통해 결정할 필요성 느낌

* **바닥 면 Plane 인식, AR 카메라 높이 지정 R&D** (담당자: 김재성, 이재혁)
* **벽면과 바닥을 각각 다른 Plane으로 인식 R&D** (담당자: 김재성)

**-** 가능하다면 실내에서도 안정정인 Occlusion 가능 예상

**-**매트리얼을 활용. 건물 렌더링을 투명하게 바꾸는 것 성공 (담당자: 김재성)

■ 그림자는 가려지지 않아 그림자를 처리할 방법 R&D (담당자: 김재성)

- 금일 API 내 AR Camera 도입, 야외테스트 필요함 (담당자: 김재성)

**기획 수정 이력**

* 컨셉 자체를 디테일하게 진행한 뒤에 기획서에 반영

**팀 이슈**

* 김효진 님 병가
* 김동열 님 두통 및 열