**10.19 이전일 업무 종료 보고**

**해당 일 업무 사항**

**[기획]**

* **기업 보고서 작성** (담당자: 김효진, 박수현)
* **프로토타입 기준 시나리오 작성** (담당자: 박수현)
* 스토리라인 작성
* 캐릭터 대사 작성

* **프로토타입 맵 데이터 DB** (담당자: 박수현)
* 지점마다 상호작용 타입 및 연출 삽입
* 지점 마다 대사 삽입
* **선물 맵 데이터 작성** (담당자: 김효진)
* 선물 아이템 등장 좌표 설정

**[개발]**

* **기업미팅 대비 질문 리스트 작성** (담당자: 김재성, 박도일)  
  - 금일 세부 리스트 작성 예정  
  - 기업미팅 목요일 오후 2시 예정  
  - 1시간 소요
* **기업 미팅 대비 기업에 요청할 기술부분 에셋 리스트 작성 예정** (담당자: 김재성)  
  - 작성 완료.  
  - 리스트 정리 / 설명 및 내용 추가 후 개발팀 공유, 피드백 받을 예정  
  - 0.5시간 소요
* **프로토 타입 기준 기획서 검토 회의 내용 리스트 작성** (담당자: 김재성)  
  - 작성 완료  
  - 기획팀 전달 예정  
  - 0.5시간 소요
* **프로토타입/본 프로젝트용 깃 레포지토리 개설** (담당자: 김재성, 박도일)  
  - 깃 관리전략에 의거, 브랜치 설정 및 프로젝트 생성 후 배포 예정  
  - 1시간 소요 예정

* **미니맵 구현 관련(경로탐색 등) 정보 수집** (담당자: 신혁진)

**지연된 일감**

**지연 사유**

**해결 방안**

**10.20 프로젝트 보고**

**금일 업무 진행 보고**

**해야 할 일**

**[기획]**

* **팝업 UI 기획서 작성** (담당자: 김동열)
* 상호작용 팝업창 UI
* 캐릭터 대사 팝업창 UI
* 팝업 UI 시스템 및 플로우 작성

* **일정 관리 재조정** (담당자: 박수현)

* **기업 보고 준비** (담당자: 원유훈)
* 엑스린 메타 VPS 보고서
* 온라인 미팅 환경 세팅

* **VPS 연출 리소스** (담당자: 김효진)
* 프로토타입 기준 VPS 연출 에셋 찾기
* 연출 에셋 좌표 지정

* **프로토타입 애니메이션 리스트** (담당자: 김효진)
* 프로토타입 기준 캐릭터 애니메이션 리스트 작성
* 애니메이션 리소스 조사

1. 캐릭터 이동
2. 캐릭터 상호작용
3. 이벤트 시 캐릭터 애니메이션

* **프로토타입 사운드 리스트** (담당자: 김효진, 원유훈)
* 연출과 애니메이션, 스토리라인에 필요한 사운드 리스트 작성
* 사운드 리소스 조사

1. 인 게임 BGM
2. 캐릭터 상호작용
3. 이벤트

* **경로 설정 관련하여 기획팀, 개발팀 회의** (담당자: 기획팀, 개발팀 소수 인원)

**[개발]**

* **어제 결석으로 인한 진행내용 파악**(1.5시간) (담당자: 박도일)

■**인벤토리 본 프로젝트에 적용 작업**(3시간) (담당자: 박도일)  
- 리팩토링 작업은 완료, 모듈화 진행 중

* **미니맵 관련 개발**(4시간) (담당자: 신혁진)  
  - 구글 지도(2D)를 유니티에 띄워서 제대로 동작하는지 확인  
  - 경로를 만들어 지도에 표시되도록 개발  
  - 목적지에 가까워질수록 경로가 줄어들도록 개발

* **맵 아이템 관련**(4시간) (담당자: 신혁진)  
  - 아이템이 건물을 피해서 스폰되도록 개발

* **UI배치 관련 업무 추가 진행**(4시간) (담당자: 최재연)  
  - Scroll View UI 추가 작업  
  - 메인화면 UI 기능 모듈화  
  - UI 기획서에 추가된 UI 검토 및 변경사항 적용

■ **자북방위각 오차율을 고려한 현실과 가상 맵 연동방안 추가연구**(2시간) (담당자: 김재성)

- AR Camera의 Rotation수치상의 변동을 통한 연동

- 유니티 에디터 상 Run 상태에서는 조정이 되나 안드로이드 디바이스 빌드 환경에서 수정되지 않음

- 자이로스코프 초기 값을 기준으로 회전각을 산출하는 것으로 추정됨.

- 수치상으로 AR Camera의 회전값(Rotation)을 조절하는 것은 불가능한 것으로판단.

- 자이로스코프 센서값을 바꾸는 방법이 있는지 추가연구 진행하겠음.

■ **플레이어 보행 중 케릭터 위치선정 로직(스크립트)개발 및 모듈화** (3시간) (담당자: 김재성)

- 목표지점 오브젝트를 대상으로 이동하는 NevMesh를 활용

- 플레이어 주변 지정 위치(전방45도 내)에 목표지점 오브젝트를 효과적으로 유지시키는 방안 연구 진행

■ **기업미팅 대비 개발팀 주간 연구성과 리스트 작성**(1시간) (담당자: 김재성)

- 작성 완료 후 개발팀 전원 확인 예정

**기획 수정 이력**

**팀 이슈**

**일정 관리 링크**

<https://github.com/Kjaeseong/RocketTeamDocu/tree/main/%EC%9D%BC%EC%A0%95%EA%B4%80%EB%A6%AC>