**10.20 이전일 업무 종료 보고**

**해당 일 업무 사항**

**[공통]**

* **경로 설정 관련하여 기획팀, 개발팀 회의** (담당자: 박수현, 김동열, 김재성, 이재혁)
* 경로 이탈 이슈로 인해 MapBox 사용 여부 결정

**[기획]**

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

* **협업 프로젝트 일정 관리 재조정** (담당자: 박수현)

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

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

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

- 캐릭터 애니메이션 리소스 조사

a. 캐릭터 이동

b. 캐릭터 상호작용

c. 캐릭터 이벤트 애니메이션

**[개발]**

**■ 개발팀 진행내용 파악**(1.5시간) (담당자: 박도일)

- 결석으로 인해 업무 진행 불가

**■ 게임 내 인벤토리 적용 작업**(3시간) (담당자: 박도일)

**■ 프로토타입용 인게임 화면 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** (담당자: 김재성)
* 건물렌더링 시 인식 이슈

* **엑스린 메타 미팅 대비 개발팀 주간 연구성과 리스트 작성** (담당자: 김재성)

**지연된 일감**

* **프로토타입 사운드 리스트**
* 연출과 애니메이션, 스토리라인에 필요한 사운드 리스트 작성

1. 인 게임 BGM
2. 캐릭터 상호작용
3. 이벤트

* **미니맵 관련 개발**
* **플레이어 보행 중 케릭터 위치선정 로직(스크립트)개발 및 모듈화**

**지연 사유**

* 우선 순위를 VPS 연출 리소스 -> 애니메이션 리소스 -> 사운드 리소스 순으로 결정했고 VPS 연출과 애니메이션 리소스 찾는데 많은 시간이 소요됨
* 플레이어의 위치에 따라 맵 바뀌는 것이 불가능한 이슈
* 엑스린 메타 미팅관련 개발팀 문서작성 및 미니맵 관련 개발 서포팅으로 지연

**해결 방안**

* 프로토타입 기준 사운드 리소스의 양이 적기 때문에 최대한 신속하게 해결할 예정

(단순히 사운드 플레이가 게임 내 적용이 되고, 적절한 위치에서 재생되는지를 알아보기 위함)

* MapBox를 통한 사용성 R&D 진행 예정
* 재 작업 예정

**10.21 프로젝트 보고**

**금일 업무 진행 보고**

**해야 할 일**

**[기획]**

* **전체적으로 기획서 및 업무 재 검토** (담당자: 원유훈)
* **프로토타입용 아이템 리소스 조사** (담당자: 원유훈)
* 아이템 5종
* **캐릭터 컨셉 기획서 수정** (담당자: 박수현)
* **프로토타입용 사운드 리소스 조사** (담당자: 박수현, 김효진)
* 사운드 에셋 3종 (메인화면 BGM, 스토리모드 BGM, VPS 연출 시 BGM)
* **인 게임 사운드 기획서 작성** (담당자: 김효진)
* 사운드가 인 게임 내에서 적절한 상황에 플레이 되는지 확인하기 위함
* **캐릭터 애니메이션 리소스 R&D** (담당자: 김동열)

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

**[개발]**

■ **선물 전달에 따른 호감도 등락 구현** (4시간 예상) (담당자: 박도일)  
- 호감도 기획서에 따라 임시로 좋아하는 선물일 경우 호감도 상승, 싫어한다면 호감도 하락  
- 호감도를 수치적으로 확인 할 수 있는 UI 구현  
- 호감도 수치에 따른 레벨 구현

■ **플레이어 보행 중 케릭터 위치선정 로직(스크립트)개발 및 모듈화** 4시간) (담당자: 김재성)  
- 구글맵 내에서 구현한 네비메시 기반, 케릭터가 목표지점으로 사용할 오브젝트의 위치 선정  
  
■ **케릭터 리소스 애니메이션 R&D** (4시간) (담당자: 김재성, 신혁진)  
- 케릭터 표정 및 신체 동작 애니메이션 테스트 예정  
- 빌드시 용량도 체크해 볼 예정

■ **캐릭터 애니메이션 테스트** (8시간) (담당자: 신혁진)  
- 게임 맵 내에서 애니메이션 사용 테스트

■ **Occlusion Culling 추가연구** (담당자: 신혁진)

- 22.10.20 기업미팅시 제시받은 Plane 인식방법 적용 후 추가테스트 예정

■ **맵 조정 관련하여 플레이어의 위치를 기준으로 맵을 조정할 수 있는 기능 개발** (2시간) (담당자: 이재혁)  
- Rotate.Around 기능 맵에 적용 예정  
  
■ **기획서 기반으로 프로토타입 기능개발 착수**(4시간) (담당자: 이재혁)

**기획 수정 이력**

* 캐릭터 컨셉 변경

**팀 이슈**

* 원유훈 장염으로 인해 건강상태 하
* 박도일 매우 피로, 편두통 증상
* 김효진 목궤양, 건강상태 및 피로도 보통 (오후 3시이후)
* 최재연 어지럼증으로 인해 오전 병원 진료
* 김동열 오후 3시 이후 병원 진료

**일정 관리 링크**

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