**10.21 이전일 업무 종료 보고**

**해당 일 업무 사항**

**[기획]**

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

■**호감도 등락 코드 모듈화 및 리팩토링** (담당자: 박도일)

■**신혁진, 이재혁 미니맵 업무 서포팅** (담당자: 박도일)

* 미니맵 상 경로 표시
* 미니맵 시스템 개발

■ **플레이어 보행 중 캐릭터 위치선정 로직(스크립트)개발 및 모듈화** 4시간) (담당자: 김재성)  
- 구글맵 내에서 구현한 네비메시 기반, 캐릭터가 목표지점으로 사용할 오브젝트의 위치 선정

■**Occlusion Culling 추가연구** (담당자: 김재성)   
- 기업에서 제시한 방법 적용 결과 도트로 Plane을 표시하는 방법으로, 정확도 개선과는 거리가 있었음.

■ **경로 이탈 상태 및 탐색 개발** (담당자: 신혁진)  
- 경로 지정하여 오브젝트가 그 경로로만 이동하는 것 구현   
- 경로 진행하면 진행도 만큼 경로가 줄어드는 것 구현  
- 경로 이탈 상태 미구현

■ **플레이어의 위치를 기준으로 맵을 회전 및 조정할 수 있는 기능 개발** (2시간)

(담당자: 이재혁)  
- Rotate.Around 기능 맵에 적용 예정

■ **UI 모듈화 및 터치시 애니메이션 작동** (담당자: 최재연)  
- UI모듈화 (최대한 개발자 편의를 위해 이름 수정 및 프리팹화 완료  
- 모듈화 완료후 메인화면 캐릭터 터치 시 애니메이션 발동 작업 완료

■ **호감도** **레벨 증가 했을 때 챕터가 오픈되는 시스템** (담당자: 최재연)  
- 호감도 증가되었 때 통해 챕터가 열리는 테스트

**지연된 일감**

* **캐릭터 애니메이션 테스트** (담당자: 신혁진)  
  - 게임 맵 내에서 애니메이션 사용 테스트
* **맵 박스, 구글 맵스API 등을 이용하여 미니맵 시스템 구현** (2일) (담당자: 이재혁)
* **경로 이탈 상태 개발** (담당자: 신혁진)  
  - 경로 이탈 상태 미구현

**지연 사유**

* ‘경로 탐색 개발’이 우선적이어서 잠시 보류
* 구현하는데 2일 정도가 소요
* 구현하는데 많은 소요가 걸림

**해결 방안**

* 경로 탐색 개발 이후 진행할 예정
* 해당 업무 진행할 예정
* 해당 업무 진행할 예정

**10.24 프로젝트 보고**

**금일 업무 진행 보고**

**해야 할 일**

**[기획]**

**■ 캐릭터 모델링** (담당자: 김동열)

- 인 게임 캐릭터 텍스처 작업

- 뼈대는 완성

- 헤어스타일, 옷

■ **1차 프로토 타입 QA용 CL 작성** (담당자: 원유훈, 김효진, 박수현)

■ **엑스린 메타 에셋 확인하기** (담당자: 원유훈)

- 사운드 에셋

- 애니메이션 에셋

- VPS 연출 에셋

- 게임 내 오브젝트 에셋

■ **2차 프로토타입 마일스톤 설정** (담당자: 박수현)

■ **2차 프로토타입 회의 진행** (담당자: 기획팀 전원)

- 호감도 시스템

- 코인 획득 시스템

- 유료 선물

- 상호작용

**[개발]**

* **캐릭터 기본 상태 위치 지정**(최소 4시간) (담당자: 박도일)
* **AR Camera의 Y축 rotation에 따라서 갱신 여부 결정**(담당자: 박도일)
* **VPS이펙트 사전 구현 및 AR환경 테스트** (담당자: 김재성)  
  - 특정 장소 방문시 이펙트 발동여부 결정하는 로직 추가 예정  
  - 에셋 제공시 3시간 예정
* **프로토타입 개발 착수** (담당자: 김재성)  
  - 업무 분담 이후 추가적인 작업 예정
* **경로 이탈 및 탐색 테스트** (담당자: 신혁진)  
  - 플레이어의 이동에 따른 ai의 반응 개발  
  - 경로대로 이동  
  - 후진  
  - 지름길  
  - 앞지르기  
  - 플레이어가 이동시 AI가 이동하고 그 외에는 이동하지 않는다.  
  - 미니맵에 표시되는 경로 라인 표시 연구 및 개발  
  - 이동 만큼 경로가 줄어드는 것을 표현  
  - 경로 저장 시스템 연구  
  - 플레이어, 캐릭터, 아이템, 목적지 등 2D맵에서의 표현  
  - 지도 전체화면 기능 연구  
  - 미니맵 터치시 전체화면으로 변경 후, 다시 되돌아가는 기능
* **미니맵 출력 기능 마무리 작업** (담당자: 이재혁)  
  신혁진 팀원과 함께 미니맵 관련 작업 // 약 2일 소요 예정  
  - 플레이어 경로 이탈 처리  
  - 플레이어 행동에 따른 AI 행동 변화 시스템 개발  
  - 플레이어가 그려진 경로를 따라 갈 경우, 밟은 구역은 그려진 경로 지우는 처리  
  - 실제 세계에서 플레이어의 속도 계산하는 처리  
  - 추후 작업 추가 시 유동적으로 추가 예정
* **UI 모듈화 및 앱 시작시 출력 UI 및 랜덤출력 스크립트 출력, 페이드아웃** (3시간] (담당자: 최재연)  
  - UI 모듈화 (최대한 개발자 편의를 위해 이름 수정 및 프리팹화 오전 중 완료)  
  - 터치 시 스크립트 랜덤 출력  
  - 스크립트 바 일정 시간 출력후 페이드 아웃
* **인게임 UI 작업** (담당자: 최재연)  
  - 인게임 씬에 작업을 요함 (박도일 팀장과 이야기 해봐야함)
* **휴대폰 백 버튼 클릭시 게임종료 출력** (1시간) (담당자: 최재연)  
  - 스마트폰 메인화면에서 백 버튼 클릭 시 게임종료 출력

**기획 수정 이력**

**팀 이슈**

* 김동열 님 오후 조퇴 예정

**팀 컨디션 체크**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 피로도 | 건강상태 | 컨디션 |
| 원유훈 | 중간 | 상 | 상 |
| 박수현 | 중간 | 중 | 중 |
| 김동렬 | 중간 | 중 | 중 |
| 김효진 | 낮음 | 상 | 상 |
| 박도일 | 높음 | 중 | 중 |
| 김재성 | 높음 | 상 | 상 |
| 신혁진 | 높음 | 중 | 중 |
| 최재연 | 중간 | 중 | 중 |
| 이혁진 | 중간 | 중 | 중 |

**피로도**

높음: 매우 피로함

중간: 약간 피로함

낮음: 피로하지 않음

**건강 상태**

상: 매우 좋음

중: 보통

하: 업무에 지장 있을 정도로 나쁨

**컨디션**

상: 매우 좋음

중: 보통

하: 업무에 지장 있을 정도로 나쁨

**일정 관리 링크**

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