**10.24 이전일 업무 종료 보고**

**해당 일 업무 사항**

**[기획]**

**■ 캐릭터 모델링** (담당자: 김동열)

- 인게임 캐릭터 텍스처 변경 작업 연구 완료

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

- 리스트 작성 완료

■ **엑스린 메타 에셋 확인하기** (담당자: 원유훈)

- 예상보다 늦게 에셋이 공유돼 지연

■ **2차 프로토타입 마일스톤 설정** (담당자: 박수현)

- 초안 작성 완료

■ **2차 프로토타입 회의 진행** (담당자: 기획팀 전원)

- 메인 스토리 뼈대 잡기 완료

- 호감도, 코인, 유로 선물 시스템은 지연

**[개발]**

* **캐릭터 기본 상태 위치 지정**(최소 4시간) (담당자: 박도일)

**-** AR Camera 이식에서 문제가 생겨 지연

* **VPS이펙트 사전 구현 및 AR환경 테스트** (담당자: 김재성)  
   - 기획팀 실수로 리소스 재 요청 (지연)
* **오디오매니저 본 프로젝트 추가** (담당자: 김재성)
* **Csv 리더 구현** (담당자: 김재성)

**-** 파일명, 행 번호, 카테고리를 입력 받아 해당 데이터 출력하는 함수 구현 완료

* **프로토타입용 캐릭터 애니메이션 적용** (담당자: 김재성)

**-** 현재 50% 진행

* **경로 이탈 및 탐색 테스트** (담당자: 신혁진)  
   - 플레이어의 이동에 따른 ai의 반응 완료  
   - 경로대로 이동 완료  
   – 45도 각도에서 고정 이동 완료
* **미니맵 출력 기능 작업** (담당자: 이재혁)  
  - 신혁진 팀원과 함께 미니맵 관련 작업 (약 2일 소요 예정)  
  - 플레이어 경로 이탈 처리 진행중  
  - 미니맵 터치 시 미니맵 전체 화면 출력 완료  
  - 미니맵 전체 화면 출력 시 화면 확대, 축소 기능 구현 완료  
  - 플레이어가 그려진 경로를 따라 갈 경우, 밟은 구역은 그려진 경로 지우는 처리 완료 했으나 확장성이 낮아 더 나은 방법 모색 중
* **UI 모듈화 및 앱 시작시 출력 UI 및 랜덤출력 스크립트 출력, 페이드아웃** (담당자: 최재연)  
  - 시작시 출력 텍스트 출력 완료  
  - 3초후 페이드 아웃 완료  
  - 터치시 텍스트 랜덤 출력 완료  
  - 20초 지나고 지정 랜덤 텍스트 출력 완료  
  - 페이드아웃 텍스트바 예외처리 완료
* **UI 모듈화** (담당자: 최재연)

- 현재 70% 완료

- 예상시간보다 오래 걸려 지연

**지연된 일감**

■ **엑스린 메타 에셋 확인하기** (담당자: 원유훈)

■ **2차 프로토타입 회의 진행** (담당자: 기획팀 전원)

■ **캐릭터 기본 상태 위치 지정** (담당자: 박도일)

■ **VPS이펙트 사전 구현 및 AR환경 테스트** (담당자: 김재성)

* **UI 모듈화** (담당자: 최재연)

**지연 사유**

- 예상보다 요청 에셋 공유가 늦어져 지연  
- 메인 스토리의 중요도가 높아져 스토리 뼈대를 우선적으로 논의  
- AR Camera 이식에서 문제가 생겨 지연- 기획팀의 에셋 전달 실수로 지연  
- 예상 시간보다 오래 걸려 지연

**해결 방안**

- 금일 진행 예정

- 금일 2차 회의 진행 예정

- 금일 추가 연구 예정

- 작일 리소스 다시 전달 완료

- 복귀 후 진행 예정

**10.25 프로젝트 보고**

**금일 업무 진행 보고**

**해야 할 일**

**[기획]**

**■ 2차 프로토타입 회의 진행** (담당자: 기획팀 전체)

- 작일 정한 뼈대를 바탕으로 세부사항 결정  
 - 스테이지 형식, 코인 시스템, 호감도, 선물 시스템

■ **1차 프로토 타입 QA용 CL 검수 후 QA팀에게 전달** (담당자: 원유훈, 박수현)

■ **엑스린 메타 에셋 확인 및 1차 프로토용 에셋 확정** (담당자: 김효진, 김동열)

- 사운드 에셋

- 애니메이션 에셋

- VPS 연출 에셋

- 게임 내 오브젝트 에셋

■ **2차 프로토타입 마일스톤 확정** (담당자: 박수현)

**[개발]**

■ **캐릭터 이동 시 일정한 위치 갱신** (담당자: 박도일)  
 - 작일 지연된 업무 진행  
 - AR Camera를 통해 자연스러운 갱신 적용 예정

■ **캐릭터 Develop완성 시 제작되어 있는 UI 연결** (담당자: 박도일)

■ **프로토타입용 캐릭터 애니메이션 및 이동 스크립트 모듈화** (담당자: 김재성)  
 - 전일 밤 프로토타입용 로직 완성.  
 - 리팩토링 완료  
 - 오전 중 모듈화 예정

■ **VPS 이펙트 제작 및 AR 환경 테스트** (담당자: 김재성)  
 - 기획팀 제공 에셋 사용  
 - 발동 지점에 근접하면 발동하는 방식으로 구현 예정

■ **게임 매니저 스크립트 제작** (담당자: 김재성)  
 - 프로토타입 선 제작이지만 본 프로젝트 도입을 위해 확장성을 고려한 설계 예정

■ **작업물 결합 및 프로토타입 빌드** (담당자: 김재성)  
 - 개인 작업물 결합 및 프로토타입 빌드 예정  
 - Title, MainGame Scene으로 분할 예정

■ **미니맵 구현 마무리** (담당자: 신혁진, 이재혁)  
 - 각자 작업한 미니맵 기능을 결합   
 - 미니맵에 표시되는 경로 라인 표시 연구 및 개발 (더 나은 방법 연구)

**기획 수정 이력**

* 해당없음

**팀 이슈**

* 최재연님 병가
* 신혁진, 이재혁님 지각

**일정 관리 링크**

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