**10.25 이전일 업무 종료 보고**

**해당 일 업무 사항**

**[기획]**

**■ 2차 프로토타입 회의 진행** (담당자: 기획팀 전체)

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

■ **2차 프로토타입 마일스톤 설정** (담당자: 박수현)

- 초안 작성

■ **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

- 게임 내 오브젝트 에셋

**[개발]**

* **캐릭터 갱신 작업** (담당자: 박도일)  
  - 이동할때 위치 갱신되는 것 확인 완료
* **인벤토리 UI 적용** (담당자: 박도일)  
  - 추후 적용할때 스크립트를 가져가서 사용 및 Inspector창에서 연결하면 정상 작동
* **프로토타입용 케릭터 애니메이션 및 이동 스크립트 모듈화** (담당자: 김재성)
* **VPS 이펙트 제작 및 AR환경 테스트** (담당자: 김재성)  
  - 에셋 연출효과 적용 완료.  
  - 특정 장소에서 케릭터 이동하는 애니메이션 추가 필요함.  
  - 명일 이재혁 작업 예정
* **게임매니저 스크립트 제작** (담당자: 김재성)  
  - 오디오, CSV, 씬 매니저 포함 작업 완료
* **경로 관련 작업 완료** (담당자: 신혁진)  
  - 이동 경로 드로잉 완료  
  - 이동한 경로가 감소 하는 부분 개발  
  - 프로토 타입제작에 적용은 10월 25일에 할 예정.
* **특정 건물 주변 특정 위치에 이벤트 경로 생성 작업** (담당자: 이재혁)
* **특정 위치 도달 시 이벤트 발생하는 기능 개발** (담당자: 이재혁)
* **김재성 팀원의 VPS 개발 건과 위 기능을 결합하여 특정 위치 도달 시 VPS 연출 출력 테스트** (담당자: 이재혁)

**지연된 일감**

* **엑스린 메타 에셋 확인 및 1차 프로토용 에셋 확정**
* VPS 연출 에셋

■ **UI 연결**  
- Merge에서 충돌 발생. 충돌 해결 후 작업 진행

■ **작업물 결합 및 프로토타입 빌드** (20%) (진행중)  
- 개인 작업물 결합 및 프로토타입 빌드 예정  
- Title, MainGame Scene으로 분할 예정  
- **2일 소요**

**지연 사유**

- 에셋을 적용 시킨 후 확인해보니 생각했던 이미지와 다름

- 깃 허브 충돌 발생 이슈

- 2일 소요되는 업무

**해결 방안**

- VPS 연출은 가능하기 때문에 현재 그대로 진행한 후, 2차 프로토타입 때 에셋을 변경할 지 혹은 지금 변경을 할 지 논의 후 업무 진행

- 휴가 이후 해당 작업자가 업무 계속 진행할 예정 or 다른 팀원이 담당하여 진행

- 작업물들을 결합하여 프로토타입 빌드 구현 진행할 예정

**10.26 프로젝트 보고**

**금일 업무 진행 보고**

**해야 할 일**

**[기획]**

* **비전 회의 준비** (담당자: 김효진)
* 10월 31일 예정
* 2차 프로토타입 컨셉 기획서
* 파트 분배 후 취합할 예정
* **2차 프로토타입 에셋 리소스 조사** (담당자: 박수현, 김동열)
* 엑스린 메타 및 학원에서 제공된 에셋 조사 후 리스트 업

1. VPS 연출용 에셋
2. UI 에셋
3. 게임 내 오브젝트 에셋

* **시연회 준비** (담당자: 원유훈)
* 개요 및 사전 보고서 작성

**[개발]**

■ **UI 리팩토링, 모듈화 재작업** (담당자: 김재성, 최재연)

- 최재연 작업분 리팩토링, 모듈화 재작업 진행

- 시간적인 여유 없을 시 현 상태로 도입 예정이나, 오전 중 가능한 선에서 진행 예정

- 기획서내용 반영여부 재 검토(0.5시간)

- 8시간 예정

■ **게임 시작 시 구성요소(높이, 포지션체커, 캐릭터) 결합 후 확인** (담당자: 김재성, 이재혁)

- 게임 시작 시 현재 플레이어의 위치에 기반하여 맵 로딩, 높이 조정, 맵 회전각 조절, 캐릭터 생성

- 산책, 스토리모드 Scene 배분 효율성 확인 (Scene 하나로 갈 지 두 개로 갈 지)

- 8시간 예정

■ **스테이지 0 스토리 및 대사, 캐릭터 애니메이션 출력분 구현** (담당자: 김재성, 신혁진, 최재연)

- 스토리모드 캐릭터 외형 및 애니메이션 적용

- 대사의 수량이 많지 않아 하드코딩으로 우선 작업 진행.

- 시간적인 여유 있으면 CSV로 진행

- 8시간 예정

■ **인벤토리 결합(인게임에서 UI로 호출)** (담당자: 김재성, 이재혁)

- 인벤토리 구현 인원(박도일 팀장) 부재로 연락 후 내용 확인되면 진행 예정.

- 명일 작업으로 넘길 여지 있음.

- 내용 확인시 진행예정(3시간 예정)

**기획 수정 이력**

* 없음

**팀 이슈**

* 리드프로그래머 박도일 님 휴가

**팀 컨디션 체크**

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