**10.26 이전일 업무 종료 보고**

**해당 일 업무 사항**

**[기획]**

* **2차 프로토타입 에셋 리소스 조사** (담당자: 박수현, 김동열)
* 엑스린 메타 및 학원에서 제공된 에셋 조사 후 리스트 업
* VPS 연출용 에셋
* **시연회 준비** (담당자: 원유훈)
* 개요 및 사전 보고서 작성
* **2차 프로토타입 컨셉 기획서** (담당자: 김효진)
* 10월 31일 비전 회의 발표 때 제시할 기획서

**[개발]**  
■ **프로토타입 빌드파일 내비메시 캐릭터 머지 작업** (담당자: 신혁진)  
- 김재성팀원이 작업한 캐릭터에 스크립트, 애니메이션 등 관련하여 내비캐릭터 추가 완료.  
- 라인렌더러 경로관련 이재혁 팀원과 해결 완료  
- 이재혁 팀원과 서로 개발한 프로젝트 병합 완료(미니맵, 캐릭터내비메쉬)

■ **본프로젝트 UI 결합** (담당자: 최재연, 김재성)  
- 본 프로젝트에 들어갈 메인화면 및 UI 결합 및 재확인  
- 메인화면 UI기획서 재검토 완료  
- UI 모듈화 재확인 및 재 모듈화 팀장님의 피드백 필요

■ **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

**지연된 일감**

* **비전 회의 준비** (담당자: 김효진)
* 10월 31일 예정
* PPT
* **2차 프로토타입 에셋 리소스 조사** (담당자: 박수현, 김동열)
* UI 에셋
* 게임 내 오브젝트 에셋
* **인벤토리 결합(인게임에서 UI로 호출)** (담당자: 박도일)
* **스테이지 0 스토리 및 대사, 캐릭터 애니메이션 출력분 구현** (담당자: 김재성, 신혁진, 최재연)

**지연 사유**

- 기획서 작업 때문에 PPT 준비가 늦어짐

- 리소스 양이 많아 UI와 게임 내 오브젝트 에셋 조사는 미완료(전체적으로 보았을 때 80% 진행)

- 담당자 휴가 및 다른 팀원들은 개인 작업 합치는 작업으로 인해 지연

- 스토리 및 대사의 경우 UI와 직관되어 있기 때문에 UI 작업이 다 완료된 후에야 진행을 할 수 있어 지연됨

**해결 방안**

- 오전 중으로 해결할 예정

- 27일 작업 진행하여 완료할 예정

- 해당 담당자가 진행하여 완료할 예정

- 최대한 빨리 진행할 예정

**10.27 프로젝트 보고**

**금일 업무 진행 보고**

**해야 할 일**

**[기획]**

**■ 시연회 발표자료(PPT) 준비** (담당자: 원유훈)

**■ 시연회 사전보고서 검수** (담당자: 박수현)

**■ 2차 프로토타입 에셋 리소스 조사** (담당자: 박수현)

- 현재 80% 진행

* UI 에셋
* 게임 내 오브젝트 에셋

**■ 비전 회의 준비** (담당자: 김효진, 김동열)

* 비전 회의 발표 자료 준비 (PPT)
* 2차 프로토타입 목표와 방향성 리마인드

**[개발]**

**■ 사전 구현 인벤토리 + UI 결합** (담당자: 박도일, 김재성)

- 박도일 팀장 구현 인벤토리 구현분 + 김재성 인게임UI 결합

-1시간 예정

**■ 스토리모드 연출 착수** (담당자: 이재혁, 신혁진, 최재연)

* 캐릭터가 플레이어와 함께 지정 경로 이동
* 특정 장소 도착시 VPS연출 및 UI출력
* 이벤트 장소 지정(프로토타입)
* UI 연동 확인
* 8시간 예정
* **산책 모드 연출 착수** (담당자: 박도일, 김재성)
* 캐릭터 호출 및 인벤토리 호출
* 캐릭터와 플레이어 함께 자유경로 이동
* 아이템 드랍 및 상호작용 확인
* 4시간 예정

**기획 수정 이력**

* 없음

**팀 이슈**

* **프로토타입 빌드(지연)**
  + 스토리모드 캐릭터 이동경로 지정(NavMesh) 오작동 이슈로 지연
  + 지연된 업무에 대해 업무 인원 즉시 추가투입
  + 산책 모드, 스토리모드 연출 완료 시 빌드 가능할 것으로 예상함.

**팀 컨디션 체크**

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