**11.2 이전일 업무 종료 보고**

**해당 일 업무 사항**

**[공통]**

* **비전 회의 내용 기반 개발 구현 기술 논의** (담당자: 기획팀, 개발팀 전원)
* 5교시에 진행 예정

**[기획]**

* **산책 시스템 기획서 작성** (담당자: 김효진, 김동열)
* 사진 촬영
* 유료 선물 시스템
* 코인 시스템
* **스테이지 1 에 필요한 에셋 리소스 조사** (담당자: 원유훈)

**[개발]**

* **비전회의 내용 기반 개발구현기술 논의 PPT 작성** (담당자: 김재성)
* 소요시간 : 2시간
* 특이사항 :
  + 작성 완료 후 기획팀 및 개발, 기획팀 전 인원 대상 브리핑 예정
* **캐릭터 이동 관련 코드 리팩토링** (담당자: 신혁진)
* 소요시간 : 8시간
* 특이사항 :
  + 캐릭터가 플레이어를 바라보는 부분 수정 필요
  + 야외 테스트 필요
  + 박도일 님의 업무 완료 시 박도일 님이 서포팅 할 예정
* **인벤토리 및 선물 관련 코드 리팩토링** (담당자: 박도일)
* 소요시간 : 4시간
* 특이사항 :
  + 불필요한 코드 수정 및 인벤토리 동작 수정
  + 이 작업이 끝나면 캐릭터 이동 관련 코드 리팩토링 서포트 시작

**지연된 일감**

* **과거회상장면 연출 대비 포탈 구현 R&D** (담당자: 김재성)
* 소요시간 : 4시간
* 특이사항 :
* 앱 최적화를 위해 CPU 부하가 적은 방법 연구 진행중

**■ 본 프로젝트 UI 기획서 정리** (담당자: 원유훈)

**지연 사유**

* 리소스 양 때문에 에셋 사용이 아닌 자체 제작으로 최소한의 리소스로 구현하기 위한 방법 연구 진행중
* 산책 모드 기획서가 늦게 완성되어 산책 모드 UI를 추가하지 못함

**해결 방안**

* 지속적으로 R&D 할 예정
* 11.03 일에 신속히 업무 진행할 예정

**11.3 프로젝트 보고**

**금일 업무 진행 보고**

**해야 할 일**

**[기획]**

**■ 본 프로젝트 UI 기획서 정리** (담당자: 원유훈)

- 산책 모드 UI

■ **2차 프로토타입 전체 기획서 검수** (담당자: 원유훈)

■ **스테이지 1 스토리라인 작성** (담당자: 박수현)

■ **스테이지 1 경로 기획서 작성** (담당자: 김효진)

* 목표 지점 마다 경로 설정
* 목표 지점 좌표 설정
* 특별 이벤트 좌표 설정

■ **스테이지 1 VPS 연출 기획서 작성** (담당자: 김동열)

**[개발]**

**■ 구글맵API 추가 R&D (담당자: 최재연)**

- 소요시간 : 4시간

- 특이사항 :

* 1. 프로토타입 구현 기간중 UI담당으로 구글맵 API관련 R&D 미흡.
  2. 금일 오후 R&D 진행 예정

**■ 과거회상장면 연출 대비 포탈 구현 R&D** (담당자: 최재연, 김재성)

- 소요시간 : 5시간

- 특이사항

a. 에셋 사용이 아닌 자체 제작으로 최소한의 리소스로 구현하기 위한 방법 연구 진행중

b. 최재연, 김재성 각 다른 아이디어로 R&D 진행, 성능 최적화를 위한 구현방안 검토

**■ 캐릭터 이동 관련 코드 리팩토링** (담당자: 신혁진, 이재혁)

- 소요시간 : 4시간

- 특이사항 :

* + 1. 캐릭터 리팩토링 (Y값, 높이 조절 부분 제외) 완료
    2. 기존 LocationFinder 스크립트에서 PathFinder(라인 그려주는 스크립트) 세분화 생성
    3. (AR에서) 게임 진행 중 캐릭터가 경로를 진행하지 않고 플레이어를 바라보는 버그 수정
    4. 맵의 BasicExample 내부의 불필요 코드 삭제 및 LocationFinder 코드 불필요 코드 삭제 및 수정

**■ 전일 작업내용 인수인계 (담당자: 신혁진, 이재혁)**

- 소요시간 : 4시간

- 특이사항 :

1. 이재혁팀원 전일 휴가 사용으로 작업내용 전체적으로 인수인계 받을 것.

**■ 방명록 기능 구현을 위한 R&D 진행** (담당자: 김재성)

- 소요시간 : 4시간

- 특이사항 :

1. 펜 색깔 및 지우개 기능 추가 예정
2. 모듈화 완료 후 본 프로젝트 도입예정
3. 전일 기획팀 요청시 네온 펜 컬러 요청했으나, 셰이더 사용 불가피.
4. LineRenderer로 구현 시도중, 한 획에 각 도트에 대한 Position을 가지고 있다. 그림을 그린 후 위치를 옮기면 Vector3연산 수가 거듭제곱 이상으로 많아지며 성능상 최적화를 위해 그림판(방명록)을 선 배치 후 그리는 방법 제안

**■ 산책모드 시스템 변경에 대한 구현방안 검토** (담당자: 박도일)

- 소요시간 : 4시간

- 특이사항

* + 1. 산책모드에서는 Map을 사용하지 않고 순수하게 캐릭터와 이동 및 선물 획득 만 처리
    2. 아이템을 획득할 수 있는 목적지는 GPS 위,경도로 처리

**■ 캐릭터 기획서 반영 후 취향시스템 적용 (담당자: 박도일)**

- 소요시간 : 4시간

- 특이사항 :

1. 좋아하는 것 싫어하는 것 정리해서 호감도 등락 스크립트랑 연결
2. 진행상황이 빠르다면 GPS를 이용하여 특정 목적지에 아이템 생성 후 획득 구현 및 테스트예정

**기획 수정 이력**

* 없음

**팀 이슈**

**팀 컨디션 체크**

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

**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>