**11.3 이전일 업무 종료 보고**

**해당 일 업무 사항**

**[기획]**

**■ 본 프로젝트 UI 기획서 정리** (담당자: 원유훈)

■ **엑스린 메타 기업 미팅 보고서 작성** (담당자: 원유훈)

■ **스테이지 1 스토리 라인 구상** (담당자: 박수현)

- 이벤트 발생 장소 설정

- 전체 스토리 라인 구상

■ **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.

**■ 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

**지연된 일감**

■ **스테이지 1 경로 기획서 작성** (담당자: 김효진)

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

**■ 구글맵API 추가 R&D (담당자: 최재연)**

**■ 방명록 기능 구현을 위한 R&D 진행** (담당자: 김재성)

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

**지연 사유**

* 중심점을 잡는 R&D 이후에 좌표를 설정할 수 있기 때문에 지연
* 과거회상장면 연출 대비 포탈 구현 R&D 업무로 인해 지연
* 처음 다루는 부분이라 업무 시간이 지연
* 난이도 및 우선순위가 낮은 업무로 인해 중요도가 높은 업무를 먼저 진행하기로 예정

**해결 방안**

* R&D 이후에 바로 진행할 수 있도록 설정할 좌표를 미리 구상하고, 해당 업무 담당자에게는 다른 업무 지시할 예정
* 11.04일 업무 진행할 예정
* 업무 배정 후, 중요도가 높은 업무 해결한 후, 진행할 예정

**11.4 프로젝트 보고**

**금일 업무 진행 보고**

**해야 할 일**

**[기획]**

■ **스테이지 2와 스테이지 3 아이디어 구상** (담당자: 기획팀 전체)

- 5~6교시 진행 예정

■ **스테이지 1 스토리 라인 작성** (담당자: 박수현)

- 챕터 정보란에 출력할 스토리 개요 작성

- 캐릭터 별 대사 작성

■ **스테이지 1 애니메이션 리스트 업** (담당자: 박수현)

■ **개발 히스토리 검수** (담당자: 원유훈)

- 빠진 부분 있는 지 다시 확인 할 예정

■ **산책 모드 맵 데이터 설정** (담당자: 원유훈)

- 천호역 반경에 선물 스폰 장소 설정

■ **산책 UI 시스템 기획서** (담당자: 김효진)

- 선물 구매 시 팝업창 UI

- 캐릭터 선물 제공 팝업창 및 UI

**■ 캐릭터 의상 및 헤어스타일 리소스 조사 후 R&D 및 적용** (담당자: 김동열)

* 캐릭터가 한 가지의 옷이나 헤어스타일을 사용하면 밋밋하고 똑 같은 인상만을 주기 때문에 다른 느낌을 주는 의상과 헤어스타일을 적용할 예정
* 캐릭터 마다 본이 존재해서 캐릭터와 의상 혹은 헤어스타일을 연결한 다음 자연스럽게 애니메이션이 출력되는지 확인

**[개발]**

**■ 방명록 기능 구현을 위한 R&D 진행** (담당자: 김재성)

- 특이사항

- LineRenderer 이동시 발생하는 성능저하를 방지하기 위해 내부 로직으로 스크린샷을 임시 저장, 벽에 배치하는 방법 채택하기로 결정.

- 추후 스크린샷/셀카 기능에도 유동적으로 사용하기 위해 스크린샷 모듈로 제작 예정

- 네온 효과 색상 구현을 위해 셰이더 사용이 불가피 한 상황이므로, 기업에서 보유한 에셋 리스트 재확인 및 네온 효과 관련 에셋 보유 시 추가 요청 예정.

- 기업에서 보유한 네온 관련 에셋 없을 시 라이센스 검토 후 에셋 스토어 무료 에셋 사용해야 함

**■ 새로운 지도 회전방법 적용 방안 본프로젝트 사전 적용** (담당자: 이재혁, 김재성)

- 소요시간 : 4시간 (상시 진행)

- 특이사항 : 새로운 방안에서 중요한 건물의 중심점 지정 방법 연구 진행중

**■ 구글맵API 추가 R&D** (담당자: 최재연)

- 소요시간 : 4시간

- 특이사항 :포탈 구현 R&D 진행으로 인한 보류

**■ 과거회상장면 연출 대비 구현 포탈 모듈화** (담당자: 최재연)

- 소요시간 : 3시간

- 특이사항

- 포탈 구현 완료

- 리팩토링 진행 예정

- 추후 쉐이더 관련 개발 필요 시 쉐이더 관련 추가 R&D 요함

**기획 수정 이력**

* 없음

**팀 이슈**

* 박도일 님 오전 병원 진료
* 신혁진 님 지각
* 이재혁 님 지각

**팀 컨디션 체크**

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

**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

**개발 히스토리**

* 기획, 개발 측면에서 발생한 개발 이슈를 날짜별로 기재합니다. (기술 이슈는 비교적 상세하게 기재합니다.)

|  |  |
| --- | --- |
| 날짜 | 내용 |
| 22.11.04 | 예시) **(상황설명, 문제점 기재**)구글에서는 국내에 구글 맵 데이터를 최신화하지 하지 않아, 5년전 데이터가 현재 상용화 중임. 그로인해 맵 정보 부정확함.  **(해결 방안 기재)**이를 위해 네이버맵 정보가 구글맵 정보를 비교하며 실제적으로 최신화되지 않은 정보를 찾아 개발팀에 해당 내역을 공유함. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**일정 관리 링크**

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