**11.4 이전일 업무 종료 보고**

**해당 일 업무 사항**

**[기획]**

■ **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

**[개발]**

**구글맵 마커를 이용해 특정 건물 마커 및 플레이어 위치 마커** (담당자: 박도일)

특이사항

* 이를 이용해 플레이어 위치 마커도 가능
* 추후 선물을 얻을 수 있는 가게 리스트 기획서 토대로 마커 적용 및 선물 생성 기능 추가

**경로관련 오브젝트 및 스크립트 모듈화** (담당자: 신혁진)

특이사항

* 스테이지에 따라 바뀌는 변수 추가
* 스테이지1 경로 추가

**개인 코드 리팩토링** (담당자: 이재혁)

특이사항

* 본인 작성 한 코드 리팩토링
* 추후 수정해야 할 사항 주석처리

**VPS 이벤트일 때 캐릭터 처리 연구 (담당자: 신혁진)**

특이사항

* 내비게이션 속도를 줄이고 애니메이션을 사용하는 방안
* 다른 씬 or 캐릭터를 사용하여 애니메이션을 사용하고 다시 내비게이션 캐릭터로 돌아가는 방안

**지연된 일감**

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

**■ 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

■ **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 회전 방법 적용 방안 본 프로젝트 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

**지연 사유**

* 야외 테스트 일정이 갑작스럽게 잡혀서 해당 업무 지연
* 리소스는 확보한 상태이지만 해당 리소스들이 캐릭터 본에 연결했을 시 자연스럽게 움직이는지 확인만 하면 되는 상태
* 스크린 샷이 핸드폰 갤러리에서 볼 수 있는 R&D 진행
* 해당 업무는 계속 진행할 예정
* 과거 회상 장면 연출 작업으로 인해 지연
* 포탈(회상 장면에 들어가는 문) 구현으로 인해 리팩토링 지연

**해결 방안**

* 11.07 진행할 예정
* 관련 담당자(신혁진) 휴가 이후에 협업할 예정
* 11.07 계속 진행할 예정
* 11.07
* 잠시 보류할 예정이며 과거 회상 연출 작업 이후에 재개할 예정
* 11.07일 쉐이더 R&D와 리팩토링 완료할 예정

**11.7 프로젝트 보고**

**금일 업무 진행 보고**

**해야 할 일**

**[기획]**

■ **변경된 UI에 따라 UI 시스템 기획서 수정** (담당자: 김효진)

■ **스테이지 2~3 아이디어 구상** (담당자: 기획팀 전체)

- 적용할 VPS 연출 구상

- 대략적인 스토리 라인

■ **스테이지 2 스토리라인 작성** (담당자: 박수현)

■ **스테이지 2~3 필요한 에셋 리소스 확보** (담당자: 원유훈)

■ **스테이지 2~3 필요한 에셋 패키지 화** (담당자: 원유훈)

■ **스테이지 2 VPS 연출 기획서 작성** (담당자: 김동열)

- 업무가 빨리 진행되면 스테이지 3까지 작성

**[개발]**

**■ 방명록기능 추가 R&D** (담당자: 김재성)

- 소요시간 : 4시간

- 성능저하를 최소한으로 하기 위한 추가적인 방법 탐색 중

**■ 파일 입출력 추가 R&D** (담당자: 김재성, 박도일)

- 소요시간 : 4시간

- 파일 입출력을 여러군데에서 사용하기 위해서 모듈화 작업 필요

**■ 선물 UI 추가 작업** (담당자: 박도일)

- 소요시간 : 4시간

- 선물 획득을 바로 진행하지 않고 추가 UI를 띄워 선물정보/쿨타임 확인

- 쿨타임동안에는 선물 획득 불가능

**■ 쉐이더 R&D 및 포탈 리팩토링** (담당자: 최재연)

- 소요시간 : 8시간

- 포탈 관련 코드 리팩토링 후 팀원들을 통해 코드리뷰 진행할 예정

- 다양한 쉐이더 및 스텐실 R&D하여 이펙트적인 연출 부분 보완

**기획 수정 이력**

* 산책 모드 선물 팝업창 쿨타임 UI 변경

**팀 이슈**

* 신혁진 님 휴가
* 이재혁 님 휴가

**팀 컨디션 체크**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 피로도 | 건강상태 | 컨디션 |
| 원유훈 | 중간 | 상 | 중 |
| 박수현 | 낮음 | 중 | 중 |
| 김동열 | 중간 | 중 | 중 |
| 김효진 | 높음 | 중 | 하 |
| 박도일 | 높음 | 중하 | 중하 |
| 김재성 | 중간 | 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 | **(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. |
| 22.10.11 | 구글 맵스에서는 맵 데이터가 5년 전 것이기 때문에 맵이 정확하지 않아 네비게이션 이 제대로 작동되지 않음.  - 캐릭터가 경로를 가이드 하기 위해 네비게이션 기능을 도입하기로 결정했지만 네비게이션 기능을 없애기로 결정 |
| 22.10.12 | 화면 터치 레이 캐스트 이슈: 간혹 터치가 되지 않는 상황 발생 |
| 22.10.13 | Firebase 불러오기에서 에러 발생  GPS의 위도 및 경도를 Firebase에서 불러오는 과정에서 에러 발생  용량 문제로 Adressable R&D 및 사용할 예정   * 기업 측에서 지양하라고 언급 (10/20 기업 미팅) * 자체적인 용량을 줄이려고 함 |
| 22.10.14 | 실제 북쪽을 감지하는 과정에서 이슈 발생   * R&D를 진행하여 해당 이슈 해결할 예정 |
| 22.10.17 | 북쪽 방향을 감지할 수 있지만, 오차가 매우 심함   * 세부 조정은 플레이어가 직접 하도록 설정   구글 맵 API와 AR Core Extension 충돌   * Google Map Sample의 Google.Protobuf 파일 중복으로 인한 현상 |
| 22.10.18 | GPS 모듈 구글 맵 API 테스트 앱에 적용 및 보정   * 세부적인 건물의 위치가 맞지 않음 * 플레이어가 직접 설정하는 방식 채택 |
| 22.10.20 | 자북방위각 오차율을 고려한 현실과 가상 맵 연동방안   * Unity Editor 상 Run 상태에서는 조정이 되지만 안드로이드 디바이스 빌드 환경에서는 수정이 되지 않음 * AR Camera의 Rotation 수치상의 변동을 통한 연동 연구할 예정   수치상으로 Ar Camera의 Rotation을 조절하는 것은 불가능   * 자이로스코프 센서 값을 바꾸는 방법이 있는지 추가 연구할 예정   캐릭터 애니메이션 기능 구현 지연   * UI 모듈화로 인해 지연 * UI 모듈화 작업과 UI 매니저 및 스크립트 작성 후 진행할 예정 |
| 22.10.23 | 미니맵 상 건물 및 길이 투명화 되는 이슈 발생 |
| 22.10.27 | 프로토타입  Plane 인식 시 캐릭터가 크기가 상이함  - 구글 맵스에서 평지와 오르막길을 구분 못함  플레이어의 속도를 인식하지 못해 캐릭터가 뒤돌아보는 애니메이션이 정상적으로 작동하지 않음  유니티에서 구글맵스를 불러올 때 싱크가 맞지 않음  -게임 내 미니맵 안에 지명이나 경로 표시가 제대로 되지 않음    건물 렌더링 이슈   * 렌더링 시 오차가 0에 수렴하는 값부터 100도 이상 차이가 남 따라서 플레이어가 직접 설정하도록 변경 * 이벤트 발생 하기 전 플레이어가 설정하고 시작하도록 UI를 변경 |
| 22.11.02 | 게임 진행 중 캐릭터가 경로를 진행하지 않고 플레이어를 바라보는 버그 발생 |
| 22.11.03 | 건물의 중심점을 찾기에 변수나 오차가 많음   * 현재 R&D 중 |

**일정 관리 링크**

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