**11.7 이전일 업무 종료 보고**

**해당 일 업무 사항**

**[기획]**

■ **스테이지 2~3 아이디어 구상** (담당자: 기획팀 전체)

- 적용할 VPS 연출 구상

- 대략적인 스토리 라인

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

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

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

**[개발]**

**■ 선물 UI 추가 작업** (담당자: 박도일)

-아이템 클릭시 UI 뜨고, 아이템 구매시 쿨타임 줄어드는 것까지 확인 완료

- 기획서에 따른 추가적인 적용하면 완전한 기능

**■ 쉐이더 R&D 및 포탈 리팩토링** (담당자: 최재연)

- 포탈 관련 코드 리팩토링 후 팀원들을 통해 코드리뷰 진행할 예정

- 다양한 쉐이더 및 스텐실 R&D하여 이펙트적인 연출 부분 보완

**지연된 일감**

■ **스테이지 2 스토리 라인** (담당자: 박수현)

* 대사 작성

■ **스테이지 2 VPS 연출 기획서 작성** (담당자: 김동열)

**■ 방명록 기능 추가 R&D** (담당자: 김재성)

**■ 파일 입출력 추가 R&D**(담당자: 김재성, 박도일)

**지연 사유**

■ 스테이지 2 전체 스토리를 구상하는데 어려움이 있어 대사 작성 업무가 지연됨

■ 중심점 잡는 방안이 결정되지 않아서 연출 장소 좌표 추가 업무만 지연된 상태

■ 모듈화와 배치 위치 업무만 남은 상황

■ 모듈화 작업과 오디오 파일 입력 코드 추가 업무 남은 상황

**해결 방안**

■ 11.08일에 대사 작성 업무를 신속히 처리할 예정이며, 처리 후 다른 작업 진행할 예정

■ 연출 장소를 확실하게 잡기로 결정

■ 11.08일 오전에 신속히 처리할 예정

■ 해당 작업 신속히 처리할 예정이며 해당 작업 완료 후 지연된 방명록 추가 R&D 진행할 예정

**11.8 프로젝트 보고**

**금일 업무 진행 보고**

**해야 할 일**

**[기획]**

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

■ **스테이지 1에 이미지와 실제 건물 매칭하는 시스템 추가** (담당자: 김효진)

■ **스테이지 1 양식화** (담당자: 김효진)

- 중심점 잡는 문제 해결 때문에 중심점 잡는 장소의 좌표와 시스템만 빠져있는 상태

- 오늘 내로 작업하여 개발팀에 넘길 예정

■ **스테이지 2 스토리 라인 작성** (담당자: 박수현)

- 대사

■ **스테이지 2 VPS 연출 기획서 작성** (담당자: 김동열)

■ **개발 팀원과 캐릭터 텍스처가 자연스럽게 적용되는 지 확인하기** (담당자: 김동열)

- 헤어스타일

- 얼굴

■ **기획서 검수** (담당자: 원유훈)

- 스테이지 1 기획서

- UI 시스템 기획서

■ **변경된 사항에 맞춰 스테이지 1에 필요한 에셋 리소스 조사** (담당자: 원유훈)

**[개발]**

**■** **방명록기능 추가 R&D** (담당자: 김재성)

* + 소요시간 : 4시간
  + 특이사항 :
    - 금일 모듈화까지 완료 예정
    - 기능부 구현 완료했으나 배치 위치 등 추후 기획안 업데이트에 따라 마무리 작업 진행하겠음.

**■ 파일 입출력 추가 R&D** (담당자: 김재성)

* + 소요시간 : 4시간
  + 특이사항 :
    - 파일 입출력을 여러군데에서 사용하기 위해서 모듈화 작업 필요
    - 방명록 기능 및 추후 케릭터와 사진촬영 기능을 위해 필요
    - 안드로이드 저장소 접근 성공
    - 금일 새벽 이미지 저장 / 로드 기능구현 확인.
    - 추후 오디오파일도 Resources가 아닌 별도의 폴더로 관리하기 위해 오디오파일 입력코드 추가 작성예정

**■ 구글맵API 추가 R&D** (담당자: 최재연)

* + 소요시간 : 4시간
  + 특이사항 :
    - 오전중 R&D 진행
    - 코드리뷰와 동시 진행.

**■ UI 추가작업 진행** (담당자: 김재성)

* + 소요시간 : 8시간
  + 특이사항 :
    - UI기획안 업데이트에 따른 타이틀, 인게임 UI 추가작업 진행

**■ 팀원 코드리뷰** (담당자: 이재혁, 최재연)

* + 소요시간 : 4시간
  + 특이사항 :
    - 오전중 이재혁, 최재연 주도 하 각 작업물 코드리뷰 진행
    - 모듈화 및 리팩토링 미흡점 발견시 수정 요청목적의 기록 예정
    - 문서화를 위한 양식 필요시 김재성 팀원이 제작/배포하겠음.

**기획 수정 이력**

■ 스토리 모드에서 중심점 찾는 것을 사진 맞추기로 진행하기로 함

■ 약간 투명한 사진을 출력해서 플레이어가 해당 사진과 현실에 있는 장소를 맞춘 다음 VPS 진행

- UI 수정

- 신규 연출 추가

■ 스테이지 1 기획 수정

- 연출 장소 수정

- 플레이어에게 전화 오는 연출 추가

**팀 이슈**

* 박도일 님 휴가

**팀 컨디션 체크**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 피로도 | 건강상태 | 컨디션 |
| 원유훈 | 중간 | 상 | 중 |
| 박수현 | 중간 | 상 | 상 |
| 김동열 | 높음 | 중 | 중 |
| 김효진 | 높음 | 상 | 하 |
| 박도일 | - | - | - |
| 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 | **(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 |
| 22.11.07 | 중심점 잡는 방법을 VPS 연출 전에 연출이 시작되는 장소의 사진을 반투명하게 출력한 후 플레이어가 사진과 실제 장소를 직접 매칭시키는 방안 채택 |

**일정 관리 링크**

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