**11.14 이전일 업무 종료 보고**

**해당 일 업무 사항**

**[기획]**

**■ 스테이지 2 경로 기획서 마무리** (담당자: 김효진)

- 스테이지 2 전체 경로와 이벤트 기획서 작성

**■ 스테이지 2 VPS 연출 기획서 마무리** (담당자: 김동열)

- 스테이지 2 VPS 연출 기획서 및 에셋 찾기

**■ 스테이지 2 경로 기획서 검수 후 개발팀에게 전달** (담당자: 박수현)

**-** 오전 중 개발팀에게 전달 예정

**■ 캐릭터 그래픽 디자인 마무리** (담당자: 김동열)

**-** 마무리 후 개발팀과 함께 작업 예정

**[개발]**

* **스테이지 1 VPS 이벤트 경로 설정** (담당자: 신혁진)

- 오전 중 스테이지 1 시작 시 발생할 VPS 이펙트 제작 예정

* **캐릭터 애니메이션 R&D** (담당자: 신혁진, 김재성)

- 오후 중 캐릭터 애니메이션 및 표정 표현을 위한 애니메이션 R&D 진행 예정

- 캐릭터 애니메이션 구현 및 컨트롤을 위한 로직 공동설계

* **타이틀 및 인게임 UI 추가작업** (담당자: 김재성)

- 현재 인게임 UI 작업중이었으나, 스테이지 진행과 관련하여 인게임 UI의 변경이 불가피함

- 스테이지 설계 담당이었던 이재혁 팀원의 병가로 명일로 보류

* **스테이지 1 이후 VPS 이벤트 초기 설계** (담당자: 김재성)

- 과거 회상 씬 포탈 및 타로카드 연출 선 구현 예정

- 포탈 우선 구현 예정

**지연된 일감**

**■ UI 그래픽 제작** (담당자: 김동열)

**■ 스테이지 4 스토리 라인 작성** (담당자: 박수현)

**■ 타이틀 및 인게임 UI 추가작업** (담당자: 김재성)

**지연 사유**

- 집중력 저하로 마무리 못함

- 스테이지 설계 담당이었던 이재혁 팀원의 병가로 보류

**해결 방안**

- 화요일 내로 마무리 목표

- 이재혁 팀원의 복귀 후 진행 예정

**11.15 프로젝트 보고**

**금일 업무 진행 보고**

**해야 할 일**

**[기획]**

**■ 스테이지 4 스토리 라인 작성** (담당자: 박수현)

**■ 캐릭터 그래픽 디자인 마무리** (담당자: 김동열)

**-** 마무리 후 개발팀과 함께 작업 예정

**■ UI 그래픽 제작** (담당자: 김동열)

■ **스테이지 3 에셋 리소스 조사** (담당자: 원유훈)

**■ 스테이지 3 경로 기획서 작성** (담당자: 김효진)

**[개발]**

**■ 스테이지 1 VPS 이벤트 제작** (담당자: 신혁진)

- 소요시간 : 4시간

- 오전중 스테이지 1 시작시 발생할 VPS 이펙트 제작 예정

**■ 캐릭터 애니메이션 R&D** (담당자: 신혁진)

- 소요시간 : 4시간

- 캐릭터 애니메이션(동작, 표현) 구현 및 컨트롤을 위한 로직 설계

**■ 타이틀 및 인게임 UI 추가작업** (담당자 : 김재성)

- 소요시간 : 4시간

- 인게임UI 작업중이었으나, 스테이지 진행과 관련하여 인게임UI의 변경이 불가피함

- 스테이지 설계 담당이었던 이재혁 팀원과 연계해 진행 예정

- 프로토타입 2차 기준으로 필요한 UI 추가 진행, 스테이지 설계 담당인 이재혁 팀원과 연계 작업.

**■ 스테이지 1 이후 VPS이벤트 초기설계** (담당자: 김재성)

- 소요시간 : 4시간

- 금일 포탈 구현예정

- 해당 스테이지 포탈에 사용할 효과 확보되는 대로 효과만 추가할 수 있도록 선 작업 진행

**■ 스테이지 설계** (담당자: 이재혁)

- 소요시간 : 4시간

- 시나리오에 맞는 스테이지 1 구현을 위한 스테이지 설계작업

- UI 및 경로 변경이 불가피한 경우 담당자인 김재성 팀원, 신혁진 팀원과 연계해 작업 진행할 것.

- 캐릭터 애니메이션 미확정 상황이므로 상황별 캐릭터 애니메이션 출력을 고려해 설계할 것.

- 현재 스테이지 2, 3도 기획 작업 진행중이므로, 스테이지별로 생길 수 있는 변수를 고려해 챕터를 제작할 수 있도록 설계하기 바람.

**기획 수정 이력**

* 없음

**팀 이슈**

* 박도일 팀원 코로나
* 최재연 팀원 오전 병원 진료

**팀 컨디션 체크**

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

**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 |
| 22.11.08 | 기존 프로토타입 스테이지 0과 개선된 스테이지 0과의 코드 충돌   * AR 카메라가 작동하지 않은 버그 발생 * 버그 픽스 진행할 예정 |
| 22.11.09 | 깃 허브 이슈로 인해 11.03일자로 롤백   * 복구 후 작업 진행할 예정   플레이어 위치로 맵이 이동하여야 하는데, NevMesh에 필요한 바닥이 이동하지 않는 현상   * 스크립트 개선을 통해 해당 부분 해결할 예정 |

**일정 관리 링크**

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