**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.06.22. 목요일 | 프로젝트명 | MAWi | 작성자 | 한성진 |
| 참석자 | 한성진 ,장민제,, 김민지, 오시율 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 지난 과제 점검 2. 다음 과제 선정 3. 참고사항 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 이슈/비고 |
| 1. 지난 과제 점검   🞄 성진 : 서브 개발 및 서브 디자인  🞄 민제 : 몬스터 기능 개발 및 테스트  🞄 민지 : 상호작용 개발 및 테스트  🞄 시율 : 유니티에서 활용할 에셋 및 오브젝트 제작   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 초기화면 에셋 탐색 및 서브 제작  🞄 민제 : 몬스터 기능 개발 및 테스트  - 추후 장비와 연동하여 확인해야 할 듯  - stage1 몬스터 기능 구현  - 몬스터 체력, 플레이어 추적, 플레이어 공격 및 몬스터 타격 등 (공격은 애니메이션 제한예상)  🞄 민지 : 상호작용 개발 및 테스트  - 추후 장비와 연동하여 확인해야 할 듯  - stage1 상호작용 기능 구현  - UI 기능, 칼 쥐는 상호작용, 퍼즐 등  - 디자인 된 오브젝트 생성전까지 일반 오브젝트 활용  🞄 시율 : 초기화면 씬 디자인 및 오브젝트 제작  - 전체적으로 최대한 썸네일과 비슷한 환경으로 제작했으면 좋겠음, 썸네일이미지와 너무 다르면 이질감이 생길 것 고려  - 따라서 활용할 에셋들이 제한적이면 썸네일 or 내부 디자인 변경 - 작업량이 많아 제한될 시 팀장에게 도움 요청   1. 참고사항   ※ 메타 퀘스트2 장비 부재로 인한 개발 시뮬레이션 제한  - 깃허브를 통한 협업으로 하기위해 버전 통일 (2022.2.14f1)  - window → Package Manager → XR Interaction Toolkit 설치 후 하이어라키에서 우클릭 → XR → Device-based → XR Origin 생성  하면 카메라 시점과 양손 오브젝트 활성화 (장비없이 플레이하면 시점은 카메라로 바꿔도 클릭 상호작용은 안되는데 해보는게 좋을듯)  - 제작해야할 모든 사항은 스토리 보드를 기반으로 제작  - 맵 디자인 시 에셋스토어에서 활용할만한 에셋들 담아두거나 다운로드  - 장비 대여가 된다 하더라도 개발 및 디자인을 고려해서 2대는 필요하기 때문에 한대는 구매할 것 고려 (의견 알려주길 바람)  - 제한사항있을 시 팀원들에게 공유 | 이슈나 비고 입력 |
| 1. 다음 회의 과제   🞄 성진 : 서브 디자인  🞄 민제 : 몬스터 기능 개발 및 테스트  🞄 민지 : 상호작용 개발 및 테스트  🞄 시율 : 유니티에서 활용할 에셋 및 오브젝트 제작 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 | |
| 메타 퀘스트2를 활용한 VR게임 제작 | 6/27 16:30~ 온라인 회의 진행 | |
| 작품명: MAWi |  | |
| 회의사진 |  | |