**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.06.29. 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 : 초기화면 에셋 탐색 및 서브 제작  - 초기화면 시안 제작 : 초기화면에 오브젝트들을 절반정도 투명화된 폴리로 넣어 가상현실의 느낌이 증폭되게 제작  - 전체적인 스토리 구체화 : 디자인 시 참고  🞄 민제 : 몬스터 기능 개발 및 테스트  - 몬스터가 플레이어 쫓아오는 기능 개발  - 몬스터가 랜덤으로 생성되는 기능 개발  🞄 민지 : 상호작용 개발 및 테스트  - XR Origin과 XR Interaction을 활용한 상효작용 기능 개발  - 칼의 손잡이 부분에 앵커 오브젝트를 넣어 칼 잡는 기능 개발  - 칼을 잡았을 때 떨림 현상  - 2D버전 퍼즐게임 구현  🞄 시율 : 유니티에서 활용할 에셋 및 오브젝트 제작  - stage3 초안 디자인   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 초기화면 디자인 및 서브 디자인  - 전체적인 시안 완성  - Stage 1 서브 디자인  🞄 민제 : 몬스터가 죽을 시 슬라이스되는 기능 구현  - 개발 완료 시 부가적인 기능 구현  - 추후 장비와 연동하여 확인해야 할 듯  🞄 민지 : 상호작용 개발 및 테스트  - 3D 퍼즐게임 구현  - 칼 떨림현상 해결  - 오브젝트 충돌 시 밀리는 현상 해결  - 원터치 형식 오브젝트 상호작용 (버튼을 누르고 있어야 칼을 쥐고있는게 아닌, 한번 작동되면 손에 고정되도록)  - 칼을 쥐게되면 레이저가 사라지도록 변경  - 디자인 된 오브젝트 생성전까지 일반 오브젝트 활용  🞄 시율 : Stage1 디자인  - 스토리 및 스토리보드를 토대로 Stage1 디자인  - Stage 1은 전사(바이킹)로 중세시대 느낌이 들도록 차가운 대지와 눈 덮인 오브젝트들을 활용하면 더 좋을 듯  - 작업량이 많아 제한될 시 팀장에게 도움 요청   1. 참고사항   - 깃허브를 통한 협업으로 하기위해 버전 통일 (2022.2.14f1)  - 제작해야할 모든 사항은 스토리 보드를 기반으로 제작  - 맵 디자인 시 에셋스토어에서 활용할만한 에셋들 담아두거나 다운로드  - 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 | 7/2 00:00 ~ 온라인 진행상황 공유 | |
| 작품명: MAWi | 7/6 14:00 ~ 온라인 회의 진행 | |
| 회의사진 |  | |