**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.07.06. 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 디자인 완료  🞄 민제 : 몬스터 기능 개발 및 테스트  - Stage1 몬스터 랜덤 생성 개발  - Stage1 오브젝트 베이는 효과 개발  🞄 민지 : 상호작용 개발 및 테스트  - Stage2 활 기능 구현  - 오브젝트를 들게 될 시 흔들림 현상 해결  - 오브젝트 충돌 시 플레이어 밀리는 현상 해결  🞄 시율 : 유니티에서 활용할 에셋 및 오브젝트 제작  - Stage1 디자인 완료   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 스테이지 구상 및 디자인  - Stage2 구상 및 디자인  🞄 민제 : 몬스터 기능 구현  - Stage1 완료된 디자인에 몬스터 기능 적용  - Stage2 활 기능 적용하기  - Stage2 오브젝트에 화살이 맞을 시 몬스터가 죽는 기능 개발  → ex) 드럼통에 화살이 맞을 시 폭발에 주변 몬스터가 죽음  → ex) 바위에 맞출 시 바위가 떨어지면서 몬스터가 깔려 죽음  🞄 민지 : 상호작용 개발 및 테스트  - Stage1 몬스터 베이는 기능 구현 (가능하다면)  - Stage1 각 무기들의 충돌 시 텍스처가 사라지게 하거나 주변에 형광색을 넣어 위치 시각화  - Stage3 마법 기능 구현하기  🞄 시율 : 스테이지 구상 및 디자인  - Stage3 구상 및 디자인   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 : 스테이지 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 | 7/9 20:00 ~ 온라인 진행상황 공유 | |
| 작품명: MAWi | 7/13 14:00 ~ 온라인 회의 진행 | |
| 회의사진 |  | |