**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.07.20. 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 : 스테이지 구상 및 디자인  - Stage2 디자인 마무리, 전체적인 스테이지 디자인  🞄 민제 : 몬스터 기능 구현  - Stage2 활 기능 최종 구현  - 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  - UI 디자인 및 기능 구현  🞄 시율 : 스테이지 구상 및 디자인  - Stage3 디자인 마무리, 전체적인 스테이지 마무리   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 스테이지 구상 및 디자인  - Final Stage 구상 및 디자인, 전체적인 스테이지 디자인 마무리  🞄 민제 : 몬스터 기능 구현  - Final Stage에서 보스 몬스터에게 들어갈 기능 개발  🞄 민지 : 상호작용 개발 및 테스트  - Stage1에서 플레이어가 칼을 휘두를 때 이펙트 생성  - UI 생성 후 테스트 적용  🞄 시율 : UI 제작  - 스토리 중 들어갈 UI 제작   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 | 7/23 20:00 ~ 온라인 진행상황 공유 | |
| 작품명: MAWi | 7/27 14:00 ~ 온라인 회의 진행 | |
| 회의사진 |  | |