**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.07.27. 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  - 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  - Stage2에서 모션 인터페이스 영상 배치  - Stage2 마법 구현 및 몬스터 충돌 처리  - UI 디자인 및 기능 구현  🞄 시율 : 스테이지 구상 및 디자인  - 스토리 중 들어갈 UI 제작  - MAWi 디자인 폰트 제작,  - 시작화면 제작   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 스테이지 구상 및 디자인  - 스토리화면 애니메이션 제작  - Stage3 상호작용 구상  🞄 민제 : 몬스터 기능 구현  - 각 스테이지 몬스터 최종 구현  🞄 민지 : 상호작용 개발 및 테스트  - Stage1 충전 검기 방향 조정  - Stage2 마법 방향 조정  🞄 시율 : UI 제작  - 초기시작화면 완성  - 필요한 인터페이스 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 | 7/30 20:00 ~ 온라인 진행상황 공유 | |
| 작품명: MAWi | 8/3 14:00 ~ 온라인 회의 진행 | |
| 회의사진 |  | |