



제1차 스프린트 회의

📅 진행일자	@2023년 9월 1일
📄 기록 담당자	👑 윤민영
☰ 참석자	👤 김하림 👑 윤민영 👤 박영서 👤 박준섭 👤 이건 👤 이정준

00. 목차

| INDEX

- 00. 목차
- 01. Progress
 - 기획
 - Server
 - Client
- 02. Plan
 - Server
 - Client
- 03. Keep
- 04. Problem & Try
 - [아쉬웠던 점]
 - [개선 방향]

01. Progress

| 프로젝트 진행 정도

기획

- 90% 이상 완료
- Asset
 - 맵 : 확정
 - 보스 : 임시 확정
 - 캐릭터 : x
 - 몬스터 : x
 - 이펙트 : x
 - 무기 : x
 - 애니: 필요 부분 보유 O

Server

- Perforce(EC2 인스턴스 받은 후 진행)
- 서버팀 로드맵 및 역할 분담 필요

Client

- UE5 / VS 학습 진행중
- 주말까지 본인 파트에 관한 지식 숙지해 오는 것을 목표로 (맵 / 캐릭터세팅 / 전투)

02. Plan

| 다음 주 목표

Server


- 역할 분담 후 개발 진행


Client

- UE5 학습과 작업 시작 병행
- 본인 파트 (맵 / 캐릭터 세팅 / 전투) 작업 → 목표량 정하면 좋을 것 같
 - 캐릭터세팅 : 모델링 (기본 능력치세팅 + 애니 적용 방식) → 정확히 숙지해서 하나 세팅해보기
 - 맵 : 기믹 제작이 최우선, 세팅 같은 경우는 노가다이기 때문에 후순위
 - 화살 함정, 공 굴러오는 함정, 밟으면 아래 발판이 열리는 함정, 다리 끊어지는 기믹
 - 전투 : 보스 전투 제작


03. Keep


현재 만족하고 있는 부분, 계속 이어갔으면 하는 부분
좋았던 점을 기반으로, 앞으로 프로젝트를 진행할 때 계속 유지해야 할 사항


 자발적인 학습 및 공유 문화 / 호응을 너무 잘 해주셔서 감사합니다

 저도 공감을 하는 게 서로 모르고 아는 게 있을 때, 지식 공유가 활발한 점에 되게 만족을 합니다. 특히 기획 회의할 때 아이디어가 되게 많이 나오는 점. 네 그게 좋은 거 같습니다. → 좋은 서기

 저는 헛소리도 아름다운 소스로 사용하는 모습이 아름답습니다

 프로젝트가 체계적으로 관리되는 것 같아서 좋습니다.

 저도 프로젝트가 체계적으로 관리되는 게 좋고, 사이사이에 쉬는 시간이 있어서 좋습니다

 이번 주 안으로 기획이 완료돼서 좋았습니다. 속도를 높여야 할 때 높이는 것이 좋았습니다.

04. Problem & Try

아쉬웠던 점을 기반으로 앞으로 프로젝트를 진행할 때 개선해야 할 사항
실행 가능한 구체적인 해결책 제시

[아쉬웠던 점]

🐦 없었던 듯 합니다....

🐼 없습니다....

🐝 학습 후 지식 공유를 작성해서 공유를 해야 했는데, 자주 못했던 듯 하다

🦩 동감입니다

🐧 없습니다....

[개선 방향]

🐰 서기는 돌아가면서 해서 그 날 그 날 회의에서 휘발되는 아이디어가 없게 했으면 좋겠다.
→ 너무 좋습니다

🦩 맞습니다

🐝 학습 후 지식 공유를 잘 작성해서 추후 블로그 글 작성에 기여하도록 할 것

🐦 질문 후 답변이 나오면 QnA에 작성해주세요