일시 :2017. 11.20 (월) 주간회의 (전주 및 금주 일정관리)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **기획**  A | **캐릭터**  B | **맵**  C | **이팩트**  D | **UI**  E |
| 지난주  주요내용 |  |  |  |  |  |
| 이번주  주요내용 | 1. 리소스  - UI, 사운드, 효과음  - UI쪽에 우선 전달  2. 테이블  - 데이터 구조 설계 | 1. 오브젝트 스케일 변경  - 오브젝트 스케일  2. 캐릭터 매니저 클래스  - 매니저 클래스 기본설계 | 1. SVN 구축  - 코드 제어 및 통합  2. 워터맵(툴)  3. 리프노드, 알파맵 | 1. 이펙트 설계 및 제작  - 실제 이펙트 제작  - 이펙트 효과 확인  2. 오브젝트 충돌  - 전투를 위한 전 단계 | 1. UI  - 메인화면  - 로딩화면  - 인게임  2. FSM (UI) |
| 이슈  및  특이사항 | 1. 3D 오브젝트 크기 설계  - 맵, 이펙트 쪽에서는 크기 변경이 가능하나, 현재 캐릭터의 크기 변경이 쉽지 않다.  - 하지만 캐릭터 크기를 변경할 수 있는 기능구현이 불가피하다.  - 왜냐하면 캐릭터 및 오브젝트 각각의 크기를 변경하여 맞춰야 될 것으로 예상했기 때문이다. | | | | |

일시 :2017. 11. 27 (월) 주간회의 (전주 및 금주 일정관리)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **기획**  A | **캐릭터**  B | **맵**  C | **이팩트**  D | **UI**  E |
| 지난주  주요내용 | 1. 리소스 (90% 진행)  - UI, 사운드, 효과음  - UI쪽에 우선 전달  2. 테이블 (80% 진행)  - 데이터 구조 설계  - 테이블 설계 중 리소스 증가가 불가피 | 1. 오브젝트스케일 변경 (완료)  - 오브젝트 스케일  2. 캐릭터매니저 클래스 (진행)  - 매니저 클래스 기본설계  - 지속적으로 변경되는 구조로 인해 난해한 부분이 발생 | 1. SVN 구축 (완료)  - 코드 제어 및 통합  2. 워터맵(툴) (90% 진행)  3. 리프노드, 알파맵 (완료)  - 워터맵 작업 도중 쉐이더 관련 일부 수정이 불가피하였음 | 1. 이펙트 설계 및 제작  - 실제 이펙트 제작 (진행중)  - 이펙트 효과 확인 (완료)  2. 오브젝트 충돌 (진행중)  - 전투를 위한 전 단계  - 이펙트 관련 디테일한 테이블 구조가 요구됨  - 기획쪽에서 테이블을 제시할 필요가 있음 | 1. UI (진행중)  - 메인화면 (완료)  - 로딩화면 (완료)  - 인게임 (진행중)  2. FSM (UI) (진행중)  - resize 작업이 불가피했음 |
| 이번주  주요내용 | 1. 리소스 (90% -> 100%)  - 추가적인 작업 진행  2. 테이블 (80% -> 100%)  - 추가작업 + 전체회의진행  3. 능력치 및 전투공식  - 이팩트 담당자에게 전달 | 1. 캐릭터매니저 클래스  - 애니메이션 로드부분  오류 수정필요  2. 테스트용 리소스만들기  - 캐릭터  - 몬스터  - 오브젝트 | 1. 워터맵 (90% -> 100%)  - 엔진 이전작업  - 쉐이더 추가 보정작업  - 기존맵형태의워터맵  에서쿼드트리를  사용한워터맵구현  (유연한 작업을 위한 전과정)  2. 툴에서 복수노드 선택기능  - 타일의 타입을 정의 | 1. 이펙트 제작 (진행중)  - 이후 지속적 작업 필요  2. 오브젝트 충돌 (진행중)  - 발사체를 위한 전단계  - 충돌 -> 발사체 -> 스킬 형태로 진행 | 1. UI  - 로딩화면  - 인게임  2. FSM (UI)  3. 리소스 원본 크기 읽어오기  - 기획측 요구 수용 |
| 이슈  및  특이사항 | 1. 캐릭터 - 적합한 리소스가 부족하다  - 캐릭터 및 캐릭터 애니메이션  - 관련 리소스를 구하는데 대책이 필요하다 | | | | |

일시 :2017. 12. 4 (월) 주간회의 (전주 및 금주 일정관리)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **기획**  A | **캐릭터**  B | **맵**  C | **이팩트**  D | **UI**  E |
| 지난주  주요내용 | 1. 리소스 (완료)  - UI, 아이콘, 효과음, 사운드  2. 테이블 (완료)  - 수정시에 작업  3. 능력치 및 전투공식 (90%)  - 추가 작업 요구  4. 맵 디자인 기준 작성 | 1. 캐릭터매니저 클래스  - 지속적인 작업이 요구됨  2. 리소스 추가 (진행중)  - 총기 2개, 박스1개, 집2개  - 캐릭터 몬스터 필요  - 선별과정 중에 있음  3. 바운딩 박스(충돌에 필요한) | 1. 워터맵 (완료)  - 쿼드트리를사용한워터맵  2. 툴 복수노드 선택 (진행중)  - 소리맵 구조 작업 진행중 | 1. 이펙트 제작 (진행중)  - 이후 지속적 작업 필요  2. 오브젝트 충돌 (완료) | 1. UI  - 로딩화면 (완료)  - 인게임 (80%)  2. FSM (UI) (80%)  3. 리소스 원본 크기 읽어오기  (완료) |
| 이번주  주요내용 | 1. 리소스 일부 수정  - Aim 부분  2. 테이블 (구조 변경시)  3. 공식(90% -> 100%)  - 전달 후 이상유무확인 | 1. 리소스 추가  - 총기 2개, 박스1개, 집2개  - 캐릭터 및 몬스터  2. 데이터 파서  - 능력치 로딩을 위한 전처리 | 1. 소리맵 구조 잡기  2. 툴에서 복수노드 선택  2. 맵 구현  - 시연용 맵 구현  - 몬스터 스폰 구역  - 캐릭터 스폰 구역  - 오브젝트 스폰구역 | 1. 스킬구현  - 스킬구조  - 발사체 (원거리 스킬)  - Hitbox (근거리 스킬)  - 피격이펙트 | 1. UI  - 인게임 (N2H 창)  2. FSM (UI)  3. UI Sound |
| 이슈  및  특이사항 | 1. 최적화  2. SVN 머지 및 커밋 | | | | |
| 지도사항 | 1. 프로토타입 (2차PT) 시연에는 핵심 요소가 반드시 포함되어야 한다.  2. 맵 분위기 잘 살려서 제작하여야 한다.  3. 기획 (리소스 및 데이터) fix하고 확대되는 것을 막아야 한다.  4. SVN 사용에 있어서 하나의 클래스는 하나의 개발자가 사용하는 것이 원칙이다.  5. 이전 졸업작품 확인하고 관련 리소스 적극적으로 활용하고, 기획상 차이점을 전달해달라 | | | | |

일시 :2017. 12. 11 (월) 주간회의 (전주 및 금주 일정관리)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **기획**  A | **캐릭터**  B | **맵**  C | **이팩트**  D | **UI**  E |
| 지난주  주요내용 | 1. 리소스 일부 수정  - ingame UI 부분  2. 테이블 (구조 변경)  - 3D 오브젝트 부분  3. 공식(완료) | 1. 리소스 추가  - 총기 2개, 박스1개, 집2개  - 캐릭터1 및 몬스터1  - 나무4개  2. 데이터 파서 (80%)  - 제작중에 지속적인 작업  3. 오브젝트매니저 구조변경 | 1. 소리맵 (완료)  - 구조 작성  - 툴에서 제작 가능  2. 툴에서 복수노드 선택(완료)  3. 스폰지역 (완료)  - 몬스터 스폰 구역  - 캐릭터 스폰 구역  - 오브젝트 스폰구역 | 1. 이팩트 제작  - 캐릭터 피격  - 몬스터 피격(발사체)  2. 스킬  - 발사체 완료  - 수류탄(80%) | 1. UI (완료)  - 인게임 (N2H 창)  - 가변적요소 완료  2. FSM (UI)(완료)  - 기본구조  3. UI Sound (완료)  - BGM 및 UI 관련 효과음 |
| 이번주  주요내용 | 1. 발표준비 (2차 PT)  - 빌드 확인 및 준비  2. Season2 리소스 준비 | 1. 캐릭터 무기 착용  2. 3D 오브젝트 관련 사운드  3. 기타 데이터 파싱  4. 기타 3D 리소스 추가 | 1. 리얼맵 구현  - 라이팅 구현  - 관련 텍스쳐 수집 및 구현  - 구조 디자인  - 캐릭터 스폰지역 정하기  - 몬스터 스폰지역 정하기  - 오브젝트 스폰지역 정하기 | 1. 프로토타입 빌드준비  2. 기타 이팩트 추가  - 캐릭터  - 맵  3. 마우스 형태 변경 | 1. 퀄리티 작업  - 캐릭터 데이터 받으면 해야 할 추가진행 요소가 존재  - 알파 블랜딩 관련 일부 수정사항이 있음  2. 몬스터 FSM (시연용)  3. Time & 스테이지 |
| 이슈  및  특이사항 | 1. 리소스 싱글톤 (소리) -> 각 클래스에서 소리 관리하도록 변경  2. 맵 오브젝트 충돌관리 -> 맵에서 이동가능지역을 전달하도록  3. 라이팅 처리 방법에 관한 논의  4. 마우스 형태 디바이스에서 변경 (ingame에서 사라지면서 중앙에 위치하도록)  5. TEST을 위한 작업마감 -> 수요일저녁까지 | | | | |
| 지도사항 | 1. 리소스 관련 작업내용이 미진하다 (리소스 발주문서와 상이한 부분이 있음) | | | | |

일시 :2017. 12. 18 (월) 주간회의 (전주 및 금주 일정관리)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **기획**  A | **캐릭터**  B | **맵**  C | **이팩트**  D | **UI**  E |
| 지난주  주요내용 | 1. 발표준비 (2차 PT)  - 빌드TEST, 수정사항 요청  - PPT 작성 | 1. 무기착용 (소총)  - 에니메이션 세팅  - 피봇 작업  - 로드 및 연결  2. 캐릭터 내부 인벤토리(기초)  3. FSM 관련 내용 전달  4. 데이터 파서 수정 | 일신상의 사유로 보류  (12.12 ~ 12.15) | 1. 스킬 (90%)  - 수류탄(80% -> 90%)  2 캐릭터 카메라 (70%)  - 일부 수정 필요  3. 마우스 커서(완료) | 1. 몬스터 FSM (기초부분)  - 이동 및 회전  - 캐릭터 추격  - 공격, 걷기 및 달리기  - 사운드 |
| 이번주  주요내용 | 1. Season2 리소스 준비  - 텍스쳐  - 효과음 일부  - 아이콘 | 1. 캐릭터 사운드  - 이펙트 사운드 제외  2. 게임 인터페이스 정리  - 캐릭터 이동  - 캐릭터 회전  - 스킬사용  - 상호작용  - 시스템 관련  3. 3D 리소스 | 1. 소리맵 (완료)  - 구조 작성  - 툴에서 제작 가능  2. 툴에서 복수노드 선택(완료)  3. 스폰지역 (완료)  - 몬스터 스폰 구역  - 캐릭터 스폰 구역  - 오브젝트 스폰구역 | 1. 이팩트 준비  - 피격 이팩트  - 스킬 이팩트  2. 전투로직 구현  - 충돌 + 스킬구현을 조합  - 타격과 피격 가능하도록 | 1. 몬스터 FSM (지형 고려)  - 원거리 몬스터  - 여자 몬스터  - 경로 알고리즘 |
| 이슈  및  특이사항 | 1. 캐릭터 카메라 : 3인칭에서 1인칭으로 변경하였음  - 내부가 보이거나, 회전에 문제가 발생한다.  - 1인칭용 캐릭터 리소스가 필요하지 않을까 판단함 (카메라 수정은 일단 보류하기로 함)  2. 3D 리소스 우선순위 : 원거리군인(몬스터용), 여자좀비 -> 무기(매쉬)  3. TEST을 위한 작업마감 -> 수요일저녁까지 | | | | |
| 지도사항 | 1. UI - 작업내용 세부적으로 작성  2. 담당자가 해당 작업을 할 때, 이전에 필요한 내용이 무엇인지, 누가 나한테 무엇을 넘겨야 하는지 구체적으로 정하기  3. 기간이 촉박하고, 다른 담당자가 급하게 업무를 요구할 때, 요령이 필요하다. (너프하게 만들어서 빠르게 전달, 이후에 구체적으로 작업)  4. 충돌 및 전투 -> (화요일까지), hp 변경 (수요일까지)  5. 경로알고리즘 : 연결지점을 만들기 위한 체크포인트 만들기  6. 스케줄 변경 사항이 생기면 보고를 빠르게 해야한다. | | | | |

일시 :2017. 12. 26 (화) 주간회의 (전주 및 금주 일정관리)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **기획**  A | **캐릭터**  B | **맵**  C | **이팩트**  D | **UI**  E |
| 지난주  주요내용 | 1. 리소스 준비 (UI용)  - 게임방법  - 크레딧  - 옵션  - 인벤토리  2. 사운드 리소스 수정  - 무기, 캐릭터 BGM 볼륨  - 수류탄 교체 효과음 수정 | 1. 캐릭터 사운드 – 발소리  2. 수류탄 아이템 추가.  3. 소총,수류탄 아이템 이팩트  연결,사운드추가  - 재장전 - 먹음  - 교체 - 발사소리  4. 인터페이스  - 키 누를때 아이템 변경 | 1. 맵 오브젝트 배치  - 데이터 파서 및 인스턴싱  - PSB -> ASE 변경 지연  2. 오브젝트 스폰 인게임 구현  - 아이템 및 몬스터 | 1. 전투  - 움직이는 몹 충돌 적용  - 무기에 스킬 적용  - 스킬에 이팩트 적용  - 피격판정 | 1. 몬스터 FSM  - 몬스터 hp 변화 및 사망  - 캐릭터 hp 변화 및 사망  - 패배조건  2. 몬스터 passing 구현(50%)  - 맵에 spot 을 설정  - 최단거리 찾아서 이동  (다익스트라, 미완성) |
| 이번주  주요내용 | 1. 인게임 데이터  - 캐릭터 수치  - 몬스터 수치  - 무기 수치, 리소스  - 방어구 수치, 리소스 | 1. 캐릭터 상호작용  - 정면(시야에 들어온경우,일정한거리)에 아이템 인식  - 키 눌려서 아이템 습득  2. 리소스 추가  - 원거리 몬스터 (군인)  - 무기 (칼, 권총, 약품)  3. 로드파일 Binary 변경. | 1. 툴 작업 보충  - 맵오브젝트 다수생성기능  - 맵오브젝트 위치변경 기능  2. 적용된 내용 리얼맵에 구현  3. 맵 오브젝트 추가  - 집 1개  - 나무 2개 | 1. 이팩트 툴 보완  2. 이팩트 2차 리소스 준비  - 무기 공격  - 몬스터 피격 | 1. UI (타이틀)  - 게임방법  - 크레딧  - 옵션  2. UI (인게임)  - 게임방법  - 크레딧  - 옵션  - 인벤토리 |
| 이슈  및  특이사항 | 1. 발표 30분전 빌드완성 | | | | |
| 지도사항 | - 몬스터 FSM (작업가능과 실제 작업 완료 내용을 분별)  - 이팩트를 최대한 많이 작업하여 화려하게 보일 수 있도록  - 맵 오브젝트 많이 배치해서 맵이 풍성하게 보일 수 있도록 + 회전(x,y,z) 가능하도록  - 맵 구현상황을 최대한 많이 보일 수 있도록 디자인 (호수 + 섬 + 나무 많이 + 길)  - 맵 언덕에 펼처진 광경 볼 수 있게 (테셀레이션)  - 캐릭터 퀄리티작업 (무기) + 노말맵 구현  - 맵+캐릭터 포인트 라이트 만들어서 미적인 요소 추가하기  - 기획 플레이 시나리오 구체적으로 정하기 (공간적인 영역에서)  - 기획 어뷰징 찾아내고 방지하기  - 전체 반드시 필요한 구현내용(필요한 기술사항), 빠져야 될 내용 정하기 | | | | |

일시 :2017. 12. 26 (화) 주간회의 (전주 및 금주 일정관리)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **기획**  A | **캐릭터**  B | **맵**  C | **이팩트**  D | **UI**  E |
| 지난주  주요내용 | 1. 리소스 준비 (UI용)  - 게임방법  - 크레딧  - 옵션  - 인벤토리  2. 사운드 리소스 수정  - 무기, 캐릭터 BGM 볼륨  - 수류탄 교체 효과음 수정 | 1. 캐릭터 사운드 – 발소리  2. 수류탄 아이템 추가.  3. 소총,수류탄 아이템 이팩트  연결,사운드추가  - 재장전 - 먹음  - 교체 - 발사소리  4. 인터페이스  - 키 누를때 아이템 변경 | 1. 맵 오브젝트 배치  - 데이터 파서 및 인스턴싱  - PSB -> ASE 변경 지연  2. 오브젝트 스폰 인게임 구현  - 아이템 및 몬스터 | 1. 전투  - 움직이는 몹 충돌 적용  - 무기에 스킬 적용  - 스킬에 이팩트 적용  - 피격판정 | 1. 몬스터 FSM  - 몬스터 hp 변화 및 사망  - 캐릭터 hp 변화 및 사망  - 패배조건  2. 몬스터 passing 구현(50%)  - 맵에 spot 을 설정  - 최단거리 찾아서 이동  (다익스트라, 미완성) |
| 이번주  주요내용 | 1. 인게임 데이터  - 캐릭터 수치  - 몬스터 수치  - 무기 수치, 리소스  - 방어구 수치, 리소스 | 1. 캐릭터 상호작용  - 정면(시야에 들어온경우,일정한거리)에 아이템 인식  - 키 눌려서 아이템 습득  2. 리소스 추가  - 원거리 몬스터 (군인)  - 무기 (칼, 권총, 약품)  3. 로드파일 Binary 변경. | 1. 툴 작업 보충  - 맵오브젝트 다수생성기능  - 맵오브젝트 위치변경 기능  2. 적용된 내용 리얼맵에 구현  3. 맵 오브젝트 추가  - 집 1개  - 나무 2개 | 1. 이팩트 툴 보완  2. 이팩트 2차 리소스 준비  - 무기 공격  - 몬스터 피격 | 1. UI (타이틀)  - 게임방법  - 크레딧  - 옵션  2. UI (인게임)  - 게임방법  - 크레딧  - 옵션  - 인벤토리 |
| 이슈  및  특이사항 | 1. 발표 30분전 빌드완성 | | | | |
| 지도사항 | - 몬스터 FSM (작업가능과 실제 작업 완료 내용을 분별)  - 이팩트를 최대한 많이 작업하여 화려하게 보일 수 있도록  - 맵 오브젝트 많이 배치해서 맵이 풍성하게 보일 수 있도록 + 회전(x,y,z) 가능하도록  - 맵 구현상황을 최대한 많이 보일 수 있도록 디자인 (호수 + 섬 + 나무 많이 + 길)  - 맵 언덕에 펼처진 광경 볼 수 있게 (테셀레이션)  - 캐릭터 퀄리티작업 (무기) + 노말맵 구현  - 맵+캐릭터 포인트 라이트 만들어서 미적인 요소 추가하기  - 기획 플레이 시나리오 구체적으로 정하기 (공간적인 영역에서)  - 기획 어뷰징 찾아내고 방지하기  - 전체 반드시 필요한 구현내용(필요한 기술사항), 빠져야 될 내용 정하기 | | | | |

일시 :2018. 1. 2 (화) 주간회의 (전주 및 금주 일정관리)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **기획**  A | **캐릭터**  B | **맵**  C | **이팩트**  D | **UI**  E |
| 지난주  주요내용 | 1. 인게임 데이터  - 자동소총 3개  - 수류탄 2개  - 관련 리소스 제작  - 캐릭터 수치 (변경 중)  - 몬스터 수치 (변경 중)  - 방어구 수치, 리소스(보류) | 1. 리소스 추가  - 원거리 몬스터 (군인)  2. 로드파일 Binary 변경  - 로딩시간 60%이상 개선 | 1. 툴 보충  - 오브젝트 다수생성기능  - 이동, 회전, 크기 제어  - 특정 오브젝트 선택 및  삭제 기능  - 로드 및 세이브  2. 리소스 보충  - 풀 | 1. 리소스 추가  - 이펙트 (100% 완성)  - 약품 기획상에서 수정중  2. 툴 작업  - 이팩트 회전 3가지 타입 | 1. UI페널완료 (타이틀+인게임)  - How to Play  - Creadit  - Option  2. 옵션기능  3. Passing System  - 50%->90% |
| 이번주  주요내용 | 1. 게임 테스트  - 미완성  - 버그  - 기능개선  2. 플레이 시나리오  3. 발표준비 | 1. 인벤토리 데이터  - 무기 및 방어구  - 캐릭터 능력치  2. 상호작용  - 정면(시야에 들어온경우,일정한거리)에 아이템 인식  - 키 눌려서 아이템 습득  3. 리소스 추가  - 무기 (권총, 약품) | 1. 로드 및 세이브 엔진적용  2. 리소스 보충  - 폐차, 타이어, 드럼통  3. 맵 텍스쳐 수정  - 전반적으로 밝게  4. 플레이 시나리오  - 기획측 의도 반영 작업  5. 오브젝트 리스트 (충돌처리) | 1. 리소스 자유구현  - 아이템 발견장소 이팩트  - 몬스터 스폰 이팩트  2. 오브젝트 리스트 (충돌처리)  - 맵측 데이터를 받아 처리 | 1. UI 인벤토리  - 무기 데이터 출력  - 방어구 데이터 출력  - 캐릭터 능력치 출력  2. AI  - 장거리몬스터 |
| 이슈  및  특이사항 | <구현리스트>  인벤토리출력, 방어구착용(머리,몸통), 무기착용(자동소총, 권총, 칼, 수류탄, 약품), 몬스터스폰(일부수정), 리소스수정(사운드볼륨), 스테이지 1~5 + 승리 및 패배  쉐도우 및 포인트 라이팅, 리얼워터구현, 무기 노말맵, 캐릭터 노말맵, 무기 테셀레이션, 캐릭터 테셀레이션, UI멀티쓰레드랜더(로딩), 3D오브젝트 멀티쓰레드랜더  지형 텍스처 노말맵, 날씨, Compute Shader | | | | |
| 지도사항 |  | | | | |