**SW 설계 회의록**

2019년 2학기

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 프로젝트명 | The Page Breaker | 지도교수 | 노승민 교수님 | |
| 회의명 | 향후 계획 및 기획 마무리 | 작성자 | 권혁재 | |
| 일시 | 2019. 11. 14 | 장소 | 학술정보원 창의토론라운지 | |
| 참석자 이름 | 권혁재, 변성현 | | | |
| 회의 내용 | | | | |
| 지난번 회의내용 | \* 교수님이 주신 제안서 피드백에 대한 답변  - 애매한 그래픽: 그렇게 느껴지지 않도록 최대한 노력해보겠습니다…  - 리듬(사운드) 접목: 기존 게임과 너무 비슷한 것 같고, 개발 난이도를 감당하기 힘들 것 같습니다.  \* 교수님과 면담 내용  - 시나리오 구체화 필요.  - 회의록 작성 필요  - 역할 분담에 대한 조언.  - 구현 도중 겪은 어려움과 해결 방법 등 시행착오 과정을 기술하면 좋다고 하심. | | | 완료일시  2019.11.12 |
| 금번 회의내용 | \* 회의 내용 (팀원별)  - 향후 계획 수립  1. 오늘~11/19: 기획 완성, 테스트용 탭 하나 제작 (혁재: 방 생성 알고리즘 / 성현: 테스트 탭에서 플레이어 조작 및 적 테스트)  2. 11/19~11/26: 초기 탭과 기본 탭 구현, 메인 메뉴/일시 정지 등 기능 구현  3. 11/26~12/3: 보스 및 층 이동 관련 구현, 업그레이드 관련 구현  4. 12/3~12/10: 기타 일정 밀려서 못한 것들 및 그래픽, 사운드 효과  5. 12/10~12/17: 마무리작업 및 최종 발표 준비  - UI  상의 내용: 메뉴 화면 구성에 대해 상의한 결과, 단순화를 위해 Start 버튼만 넣고 옵션, 나가기 등은 생략하기로 했습니다. 인게임 내 일시정지 화면도 메뉴 화면과 같은 디자인에 기능만 약간 다르게 하기로 했습니다. 타이틀 및 버튼도 대략적으로 위치를 잡았습니다. 인게임 UI는 시스템이 확정되고 나서 천천히 정하기로…  할 일:   * 팀원 A: 기획 완성, 테스트 탭 제작, 방 생성 기능 * 팀원 B: 플레이어 및 적 움직임 관련 제작 | | | 완료일시  2019.11.14 |
| 결정사항 | - 기획 보완  - UI 형태  - 게임 폰트: Google Product Sans  - 1차 목표: 층 1개 완성(효과, 다른 층은 남은 시간 보고 추가)  - 게임 화면: 800x600으로, 만들어보고 좀 작으면 1000x750으로.  - 자잘한 오브젝트 디자인 결정.  - 다음 회의 시간: 11/19 7시 30분경(9시 면담 전에.) | | |  |