**SW 설계 회의록**

2019년 2학기

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 프로젝트명 | The Page Breaker | 지도교수 | 노승민 교수님 | |
| 회의명 | 향후 계획 및 기획 마무리 | 작성자 | 권혁재 | |
| 일시 | 2019. 11. 26 | 장소 | 학술정보원 1층  스터디룸 26 | |
| 참석자 이름 | 권혁재, 변성현 | | | |
| 회의 내용 | | | | |
| 지난번 회의내용 | \* 교수님과 면담 내용  - 게임이 플레이 가능한 상태로 가져왔으면 좋겠다고 말씀하심.  - | | | 완료일시  2019.11.19 |
| 금번 회의내용 | \* 회의 내용 (팀원별)  - 진행 상황 확인  - 프레임 관련: 업데이트를 부르는 간격 -> 10으로 하는게 어떤가 살펴봤는데 프레임이 너무 느린 것 같아서 그대로 쓰기로 했음.  할 일:   * 팀원 A: 탭 생성 관련 * 팀원 B: 적 이동 관련 | | | 완료일시  2019.11.26 |
| 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.) | | |  |