**SW 설계 회의록**

2019년 2학기

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 프로젝트명 | The Page Breaker | 지도교수 | 노승민 교수님 | |
| 회의명 | 중간 점검 3 | 작성자 | 권혁재 | |
| 일시 | 2019. 12. 10 | 장소 | 학생회관 카페 | |
| 참석자 이름 | 권혁재, 변성현 | | | |
| 회의 내용 | | | | |
| 지난번 회의내용 | \* 교수님과 면담 내용  - 난이도가 높아보이는데, 방어 아이템 등 플레이에 도움이 되는 요소가 있으면 좋겠다. -> 전적으로 동의합니다만, 과연 만들 시간이 있을지 모르겠습니다… | | | 완료일시  2019.12.3 |
| 금번 회의내용 | \* 회의 내용  - 저번 주에 만든 것  - 팀장 권혁재 : 벽 추가, 충돌 판정 기능 적용, 메인메뉴/게임오버화 면, 적 생성 시스템  - 팀원 변성현 : 적 AI 구현  - 이제 만들어야 할 것:  - 권혁재 : 보스 제작  - 변성현 : 적 AI 완성 및 생성할 적 배치 결정, 적용 | | | 완료일시  2019.12.10 |
| 결정사항 | 다음 만남: 12/12(목) 3시 -> 이때까지 보스 제외 완성.  목요일: 보스 구현할 시간 없음, 1페이즈만 구현하는 걸로 목표를…  이때 사운드도 추가 예정.  주말에 ppt제작  Ppt   1. 표지 2. 게임 및 팀원 소개 3. 개발 과정: 권혁재 4. 개발 과정: 변성현 5. 시연 | | |  |

2019/12/4

* 방 이동 시 오브젝트 갱신(총알 삭제, 플레이어 위치 보정, 클리어 확인 등) 추가
* 벽 오브젝트 추가
* 플레이어와 벽 사이 충돌 시 원-사각형 충돌 판정에 이상 발생

2019/12/5

* 미니맵 기능 완성
* 계획 수정
  1. ) 오늘~다음주 면담 = 대강 게임 돌아가는 거 완성(성현: 적 AI, 적 관련 구현 완료 / 혁재: 게임 시작 메뉴 추가, 벽 충돌 시 이동 제한, 적 생성 시스템 / 같이: 적 배치 종류 정하기)

) 다음주~주말 = 보스, 시스템(공격, 사망 등) 완성

* 1. ) 주말~발표: 마무리 & 발표 준비
  2. - 조작키 - 마우스 좌클릭을 통한 공격 추가, LShift 저속 이동 추가.
* 글꼴 테스트: 1234567890 GoogleProductSansFont 한글은 적용이 안되네요.
* 게임 전체적인 색감 수정.
* 충돌 코드 수정해서 벽 충돌 버그 픽스
* 적 종류에 따른 사이즈 정하기
* 적 패턴 구체화 및 패턴 개발 시작

2019/12/7

* 적 저장 및 불러와서 그리는 시스템 완성. 생성 시스템도 구색만 갖추어둠.

2019/12/8

* 메인 메뉴 추가

2019/12/9

* 적 생성 관련 작업.
* 충돌 처리 코드 보강

2019/12/10

* 적을 제외한 오브젝트 간 충돌 처리 구현
* 플레이어 피격 판정 시 이벤트 처리, 게임 오버 및 게임 오버 화면 구현.