**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **회의일시** | 2023.10.25 수요일 | **프로젝트명** | 스핀스퀘어 | **작성자** | 노주희 |
| **참석자** | 김건희, 신민서, 구혜원, 노주희 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| **회의안건** | 전 개발진행 확인 및 피드백 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **회의내용** | **내용** | **이슈/비고** |
| 건희 맵 구성  : 맵 배경이 나누만 잘보이고 위쪽 하늘이 너무 안보인다  -> 위로 올라가서 위쪽을 보이게 하는 구성이 필요함  -> 부쉬를 올려놨는데 따로놀아서 해결해야함  => 트럼프 카드, 경사도 맵  -> 경사도 맵 이미지 필요  아홉가지 맵 이 비슷해서 미로같긴하지만 지루할 수 있어서 **구성 수정 필요**  나머지 맵 : 구성이 더 길어야할 필요 | 이슈나 비고 입력 |
| 1. 건희 : 맵 다시 구성, 배치 중  전체적으로 맵당 키를 먹어서 키로 문을 열어서 탈출  - 맵 4개 구성(저울, 투명블록, 등), 그 중 맵 한개 배치  - 문 어색해서 길쭉한 가벽 느낌의 부쉬 필요  - 플레이어 파티클 부분 업로드  2. 민서 :  - 맵 전체 구성 정확히 필요(기본 요소 보다는 맵 효과에 초점 두기)  ex) 눈빛  - 버그 수정  - 이동레일 애니메이션 확인  - 전달받은 풀 부쉬 디자인 수정  - 혜원이 나무 바닥  3. 혜원 :  - 맵 구성 정확히 필요(스토리보드) : 1차 기획까지만  4. 주희 :  - st1 : 맵 루프 이용해서 메모리 줄이기, 나뭇가지 랜덤 + 빛 요소  (타일맵 활용 : 애셋에 TileMap 폴더 제작> 윈도우 > 2D > 타일팔레트 > create new pallate > 이름 짓기 > 그림 넣고 > 맵에 그리면 됨)  그리기 전에 : 하이어라키 우클릭 > 2D object > tilemap > ..)  - st2 스토리보드  ==  플레이어 대시 관련 요소 필요  플레이어 속도 값 조절 필요 : 건희 맵에 맞춰서 넣어보기 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **결정**  **사항** | **내용** | **진행일정** | |
| 진행 사항 확인 및 피드백 | 10/25 17:30~  진행 사항 확인 피드백 회의 진행  (대면) | |
| **회의사진** | - | |  |