**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **회의일시** | 2023.11.15 수요일 | **프로젝트명** | 스핀스퀘어 | **작성자** | 노주희 |
| **참석자** | 김건희, 신민서, 구혜원, 노주희 | | | | |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **회의내용** | **내용** | **이슈/비고** |
| 1. 건희 :  - 레버 눌러서 모든 문 여는 퀴즈 개발  - 가시 디테일 조금씩 움직였다가 올리기  --------------------------------------------  - 이스터 애그 넣을 예정  - 저울을 넣을 예정  - 구름 디테일 넣을 예정  2. 민서 :  - 테이블 닿으면 기울어지게, 마찰력 추가함  - 배경에 몸통과 얼굴 추가함  - 주희 광물 디자인했음  ----------------------------------------------  -1차 기획 완료  - 얼굴이 내려오는 게 어색함  - 책상 엎는 부분이 슬로우 모션 느낌이라 어색함  - 책상을 탁 쳐서 기울어지게 해보거나, 다른 방법 필요  3. 혜원 :  - 플레이어가 범위에 들어오면 창이 들어오는 느낌(물 안에서 사용할 예정)  -------------------------------------------------  - 무늬 맞추는 부분 접근을 모르겠음  -> 들어가면 배치가 되도록 설정해보기  - 1차 기획까지는 90프로 정도 완료.  4. 주희 :  - 인벤토리 구현중  - 리스트를 먼저 만들어서 광물이랑 연결 중  -----------------------------------------------------  - 광물이 들어가지는지 먼저 구현  - 그후에, 광물 조합 기획, 개발  - stg 1 : 나무 배치만 해두기  ==  다음주 1차 기획 완성해서 발표 준비들어가기  결과보고서 다음주에 작성  디테일 최대한 살리기 |  |
|  | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **결정**  **사항** | **내용** | **진행일정** | |
| 진행 사항 확인 및 피드백 | 11/15 17:30 ~  진행 사항 확인 피드백 회의 진행  (대면) | |
| **회의사진** | - | |  |