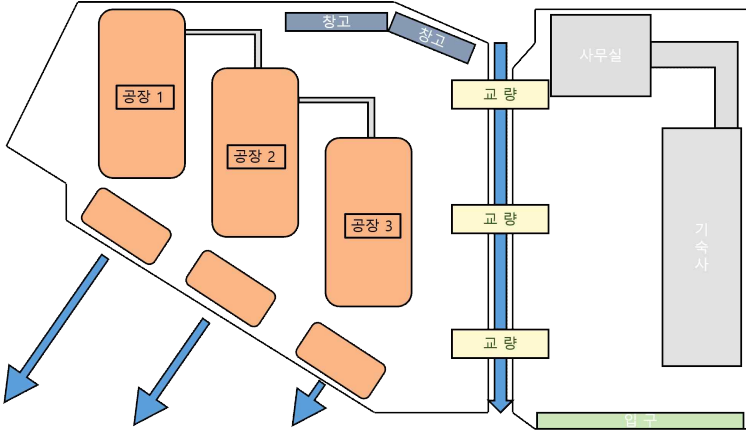



주 간 회 의 록			팀명	One-Gun
			개발방법	애자일-스크럼
전주회의	2024.03.11	금일 회의일자	2024.03.18	
참석인원	김건우, 손원일	회의주차	2주차	
회 의 내 용				
파트별	전주보고	금주계획	비 고	
레벨 디자인	김건우	<div>레벨 평면도 그려오기 (배경-부산 강서 녹산공단) 초안</div> 		
	완료			
캐릭터 디자인	손원일	<div>캐릭터 디자인 스케치(플레이어)</div> 		
	일부 완료			
전주 안전사항		전주 회의결과 요약	비고	
기초 다지기		각자 맡은 업무 달성(초안 작성) 이외의 제품들은 최대한 무료로 이후 구매		
금주 회의 안전	레벨 구역별 나누기	사무실(2층 건물) 1층 : 사무실, 문서실, 회의실, 화장실 2층 : 휴게실(테이블, 자판기, 냉장고), 사장실, 화장실 기숙사 건물 1층 : 목욕탕, 식당, 헬스장, 창고, 화장실, 관리 사무실(경비실) 2~4층 : 샤워실, 각 방(개수 미지정)	김건우	

		공장 crane , 소화전, 중형 지게차, 소형 지게차, -파트 1 -파트 2 -파트 3	
	캐릭터 디자인	(사원증 디자인, 주인공, 공장장, 파트장, 설계팀장) 중요 Key가 되는 사원증 디자인 및 다른 캐릭터 디자인 구축	손원일
	명명규칙	차후 사용할 액터 또는 클래스 명명규칙 설립	김건우
금주 안전사항		금주 회의결과 요약	
레벨 디자인(평면도), 캐릭터 디자인 찾기		캐릭터 디자인 및 모델은 무료로 구함, 레벨 평면도는 계속 수정을 거듭하고 한번에 제출	