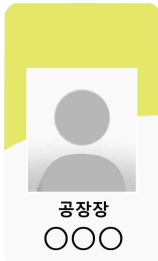


주 간 회 의 록			팀명	One-Gun
			개발방법	애자일-스크럼
전주회의	2024.03.18	금일 회의일자	2024.03.25	
참석인원	김건우, 손원일	회의주차	3주차	
회 의 내 용				
파트별	전주보고	전주계획		비 고
레벨 디자인	김건우	사무실(2층 건물) 1층 : 사무실, 문서실, 회의실, 화장실 2층 : 휴게실(테이블, 자판기, 냉장고), 사장실, 화장실 기숙사 건물 1층 : 목욕탕, 식당, 헬스장, 창고, 화장실, 관리 사무실(경비실) 2~4층 : 샤워실, 각 방(개수 미지정) 공장 crane, 소화전, 중형 지게차, 소형 지게차, -파트 1 -파트 2 -파트 3		
	진행중			
캐릭터 디자인	손원일	캐릭터 디자인 스케치 (사원증 디자인, 주인공, 설계팀장, 파트장, 공장장)		
	진행중	<div></div>		
명명규칙	김건우	차후 사용할 액터 또는 클래스 명명규칙 설립		
	완료	<div> TheFactory 명명규칙.pdf</div>		
전주 안전사항		전주 회의결과 요약		비고
레벨 디자인(평면도), 캐릭터 디자인 찾기		캐릭터 디자인 및 모델은 무료로 구함, 레벨 평면도는 계속 수정을 거듭하고 한번에 제출		
금주 회의 안전	시놉시스 설계	이번주 내로 Ch.1 / Day-0 완성해오기 (30%)		김건우
	개발 프로세스	클래스 설계, 문서 자료 정리		김건우

	레벨 prototype	4.07까지 Level 0,1 제작 Level 0 - 산업 스카이 의뢰 장면 (작은 사무실) Level 1 - 공장 부지 제작하기 (디자인 미뤄도 OK)	김건우
	캐릭터 디자인	파트장 - 완료 설계 팀장 - 04.07까지 제작 주인공 - 04.07까지 제작 설계 팀원 - 모델 찾아보기(04.07)	손원일
	레벨 디자인, 컨셉	<ul style="list-style-type: none"> • 공장 컨셉(어선 조선소) <ul style="list-style-type: none"> • 몰드에 대고 용접 <ul style="list-style-type: none"> • 페인트칠 • 엔진 및 부품 조립 • 마감 • 내보내는거 • 레벨 <ul style="list-style-type: none"> • landscape 위에 플레인을 두어서 <ul style="list-style-type: none"> • 공장 + 외부+경비실 레벨 (2안) • 경비실 레벨 (1안) • 사무실 레벨 • 기숙사 레벨 (추후 추가) • 지하 레벨(추후 추가) 	김건우
	캐릭터 설정, 컨셉	<ul style="list-style-type: none"> • 공장장 (추후) <ul style="list-style-type: none"> • 파트장 2 (추후) 찾고 사용 수정 가능하다면 수정 <ul style="list-style-type: none"> • 설계팀장(안경, 다크서울 짓게, 쾡하게, 잡혀히지만 마른맘) 미나미 • 파트장 1 (배불뚝이, 탈모, 안경안쓰고, 심술궂게 생긴(like 두꺼비)) • 주인공 (순진하게 생긴, 강아지상, 안경) • 플레이어(팔만) • 설계팀원 1, 2 → 현재 모델에서 수정 	손원일
	금주 안전사항	금주 회의결과 요약	
	각종 설계 및 Prototype을 위한 기본 틀 제작	전주 계획 실행 및 자료 수집	