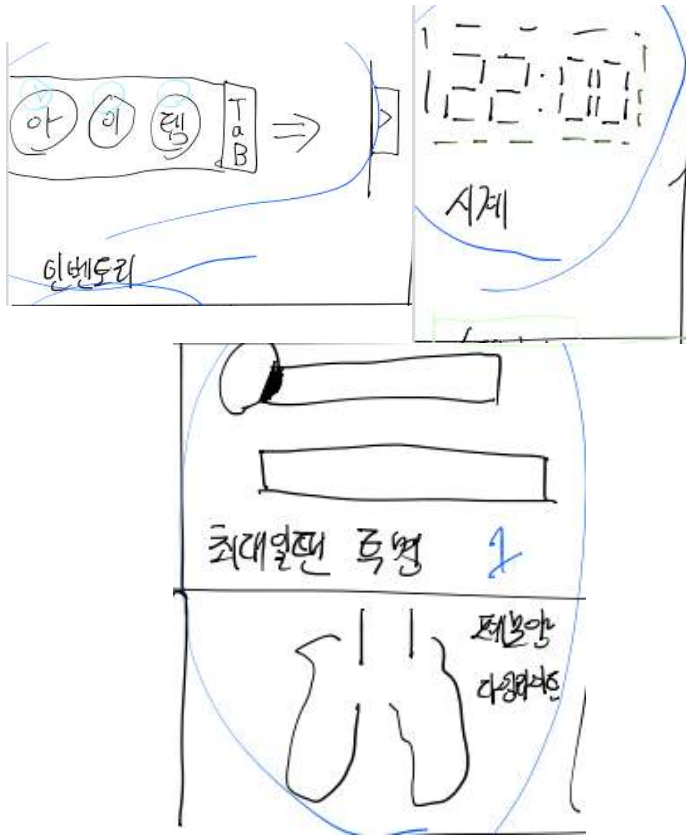



주 간 회 의 록			팀명	One-Gun
			개발방법	애자일-스크럼
전주회의	2024.04.02	금일 회의일자	2024.04.09	
참석인원	김건우, 손원일	회의주차	5주차	
회 의 내 용				
파트별	전주보고	전주계획	비 고	
FPS 구조 동작, 상호작용 맵 디자인 설계	손원일	걷기, 달리기, 점프 / 미구현 - 앉기, 상호작용 줍기/버리기 , 열기/닫기 , 켜기/끄기		
	연장 요청			
	김건우	연장 요청		
	연장 요청			
Git, 화면 UI	김건우	04.07까지 맵 제작 후 git 업로드 이후 브랜치 제작, 3안 정도 제작 후 다음주 논의		
	git 설정 완료, 파일선택 필요 UI- 완			
클래스 설계	김건우, 손원일	각자 클래스 다이어그램을 설계하고, 교수님께 컨펌 받기		
	-완-			
전주 안전사항		전주 회의결과 요약	비고	
UI 화면		무전기 아이템 기본 추가, Inventory - Tap, Time View - Watch, 스테미나 - 페, 투명 		

			
		Main Menu Background Image - 다음주에 컨택	
필요 기능	클래스 다이어그램	손원일의 다이어그램을 본떠로 하되 다음 회의까지 추가 및 수정 방안을 계획해오기	공동
	메인 메뉴 화면	Main Menu Background Image - 다음주에 컨택	손원일
	git 파일설정	BP, C++ Code, Level 정도만 Git에 업로드하기 기타 에셋(머트리얼, 텍스처, 애니메이션, 액터 등)은 공동 구글 드라이브에 업로드 후 공유	김건우
	맵 디자인	다시 복구해오기	김건우
	각종 구조 동작 및 상호작용	건기, 달리기, 점프 / 미구현 - 앉기, 상호작용 줍기/버리기, 열기/닫기, 켜기/끄기 구상	공동
금주 안전사항		금주 회의결과 요약	
다음 회의 - 4/16일 간단하게		시험기간으로 인한 각 업무 분담 계획 길게 설정 맵 다시 살려오기, 플레이어 컨트롤러 제작, 다이어그램 상세화 및 수정안 생각해오기 Git 업로드 파일 설정까지 완료 - 구성으로 이어가면 됨	