

주 간 회 의 록			팀명	One-Gun
			개발방법	애자일-스크럼
전주회의	2024.04.15	금일 회의일자	2024.04.30	
참석인원	김건우, 손원일	회의주차	7주차	
회 의 내 용				
파트별	전주보고	전주계획	비 고	
git branch 나누기	공동	필요 브랜치를 쪼개기 - 역할에 따라 브랜치 파기 branch 이름은 작업에 따라 설정( _W,_G)		
	-중간-			
지라 수정	김건우	지라 칸반 형식으로 전환		
	-지라 폐기-			
메인 메뉴 화면	손원일	Main Menu Background Image - 다음주에 컨택		
	-연장-			
각종 구조 동작 및 상호작용	공동	걷기, 달리기, 점프 / 미구현 - 앉기, 상호작용 줍기/버리기 , 열기/닫기 , 켜기/끄기 구상		
	-연장-			
레벨 디자인	김건우	Starting Map(Opening Map) 제작		
	-연장-			
전주 안전사항		전주 회의결과 요약	비고	
Git, Main Menu, Interaction, Level		git branch문서 제작 후 목요일까지 공유 메인 메뉴 화면 - 샘플링 완성 동작 및 상호작용 - 일부는 에셋 구매, 일부 제작		
필요 기능	Level	Stating Map, Factory Map, Sample /중간마다 보고	김건우	
	Git	Git-Project 구조 설립 및 pdf 제작 후 공유	김건우	
	Main Menu	Image, Sceen으로 제작 후 공유	손원일	
	Interaction	에셋 05.02까지 찾고 공유하기, 없는건 제작 앉기, 상호작용 줍기/버리기 , 열기/닫기 , 켜기/끄기 구상	공동	
	Scene	Level 0-1 : 브로커 접촉 썬까지 스토리보드 제작 Level 0-2: 당직실에서 순찰전까지 스토리보드 제작 Level 0-3 : 순찰 스토리보드 제작 Level 0-4 : 위기 감지 및 엔딩 도달	김건우 3까지는 최대한	
	UI	Player UI, Inventory UI, Item	손원일	

금주 안건사항	금주 회의결과 요약
시간적 여유가 많음	각 기능별 구현을 제작해오기 에셋 관련은 05.02까지 공유하면 김건우가 구매