

주 간 회 의 록			팀명	One-Gun
			개발방법	애자일-스크럼
전주회의	2024.03.25	금일 회의일자	2024.04.02	
참석인원	김건우, 손원일	회의주차	4주차	
회 의 내 용				
파트별	전주보고	금주계획	비 고	
시놉시스 설계	김건우	이번주 내로 Ch.1 / Day-0 완성해오기 (30%) <div></div> TF_.pdf		
	-초안 완-			
개발 프로세스	김건우, 손원일	클래스 설계부터 다시 해오기		
	-미완-			
맵 디자인 설계	김건우	04.07까지 Level 0,1 제작 Level 0 - 산업 스파이 의뢰 장면 (작은 사무실) Levle 1 - 공장 부지 제작하기 (디자인 미뤄도 OK) <div></div>		
	진행 중, 연장 요청			
캐릭터 디자인	손원일	파트장 - 완료 설계 팀장 - 04.07까지 제작 주인공 - 04.07까지 제작 설계 팀원 - 모델 찾아보기(04.07)		
	진행 중, 일부 연장 요청			
전주 안전사항		전주 회의결과 요약	비고	
각종 설계 및 Prototype을 위한 기본 틀 제작		전주 계획 실행 및 자료 수집		
금주 회의 안전	대기 표현	디스코드 링크 확인, Time 설정 걸기	공동	
	FPS 구조 동작	걷기, 달리기, 점프 / 미구현 - 앉기, 상호작용	손원일	
	상호작용	줍기/버리기 , 열기/닫기 , 켜기/끄기	손원일	

	Git	04.07까지 맵 제작 후 git 업로드 이후 브랜치 제작	김건우
	화면 UI	3안 정도 제작 후 다음주 논의	김건우
	저장구조	저장 시 범위 및 환경 설정 클래스 설계 (캐릭터, 사물 트리거, UI, Gamemode base (time), mini game, 저장 시스템)	공동
	클래스 설계		
	설정 UI	UI만 제작 후 기능 도입은 차후	공동
금주 안전사항		금주 회의결과 요약	
UI 구상 및 설계		UI는 이번주까지 시안들을 제작 후 다음 주 회의로 결정 저장 구조 - 자동저장 관련 자료 찾고 교수님께 자문 구하기 클래스 설계 - 이번주에 각자 해와서 다음주 컨펌받기	