**1주차 프로젝트 보고**

**주간 업무 진행 보고**

**해당 주 업무 사항**

**[기획]**

* 제조시스템 기획서
* 플레이어 시스템 기획서
  1. 플레이어 이동 및 점프
  2. 맵 이동
  3. 카메라 시스템
* 채집 시스템 기획서
* 시나리오 기획
  1. NPC 1의 스토리
* 인벤토리 기획
* 아트 리소스 디자인
  1. 캐릭터, 맵(찻집, 공원), 오브젝트 리소스 디자인

**[개발]**

* 채집 시스템 구현 완료
  1. 플레이어가 오브젝트에 가까이 다가가면 상호작용
  2. 상호작용 이후 재료 인벤토리에 저장 완료

**[아트]**

* 플레이어 리소스 제작 완료
* NPC 리소스 제작 완료
* 맵 리소스 제작 중
* 오브젝트 리소스 제작 예정
* UI 리소스 제작 예정

**수정 이력**

* **개업/폐업 상태 일 때 플레이어 맵 이동을 못하게 설정할지 논의 중(2차 프로토타입 때 확정)**
* **플레이어 이동속도 4, 점프 8로 설정**
* **중력 값은 논의하고 확정 지을 예정**

**지연된 일감**

* 제조 시스템 구현 연기
* 스토리 시스템 구현 연기

**지연 사유**

* 프로그래밍 업무 분담 필요
* 첫 업무이기에 설정할 부분이나 고려해야 할 사항이 많음

**해결 방안**

* 프로그래밍 팀에서 논의 후 구현할 예정(3월16일까지)
* R&D 이후 빠르게 구현할 예정