|  |
| --- |
| **회 의 록** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-05 (토) | **장 소** | 온라인 (디스코드) |
| **작 성 자** | 김택근 | **작 성 일** | 2023-08-05 (토) |
| **참 석 자** | 기획 (김택근, 정준형) | | |
| **안 건** | 개발 시작 전 기획안 사양 조정 | | |
| **회의내용** | 1. 아트 리소스 리스트업 (메인 화면)   * 구현 우선 순위 결정   2. 컨셉 수정   * 캐릭터 성별 전환 [서폿(여)/딜러(남)]   3. 애니메이션 축소에 따른 캐릭터 조작 처리   * 스킬 삭제 * 공격 방식 변경 → 서포터 캐릭터가 몬스터가 있는 칸으로 이동 시 홀딩 * 피격 조건 → 캐릭터가 있는 칸으로 몬스터가 이동해서 들어온 경우 체력 감소 * (동시 이동해 한 칸에서 모인 경우 공격 성공 처리해 홀딩 되도록 설정) * 쉴드 범위 변경   4. 몬스터 FSM 변경   * 스폰 위치 : 카메라 밖 그리드에서 생성되어 이동 * 추적 대상 서포터 → 딜러로 변경 (화면 중앙 칸으로 모이도록 구현) * 몬스터 공격 처리 → 딜러, 서포터에게 데미지를 입힌 후 소멸 * 이동 우선 순위 (플레이어와 몬스터 위치가 대각선 상에 있을 경우) → 가로 우선 이동   5. 가디언 FSM 변경   * 공격 방식 변경 → 대상 지정하지 않고, 범위 내 몬스터가 들어 올 경우 공격 * 이동 방식 변경 → 가디언 위치 기준 가장 가까운 얼어있는 몬스터 타겟팅   (동일한 거리에 2개 이상의 몬스터가 얼어있는 경우 → 그 몬스터들 중 딜러와 가장 가까운 위치에 있는 몬스터에게 타겟팅)  (추적 중 더 가까운 위치에서 몬스터가 얼경우 → 어그로 전환) | | |
| **특이사항** | 애니메이션 프레임 → 아트님들과 회의 필요  가디언 FSM 이동 우선 순위 → 작업시 구현 담당 프로그래머님과 협의 | | |

|  |
| --- |
| **회 의 록** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-07 (월) – 오전 | **장 소** | 오프라인 (인재원) |
| **작 성 자** | 김택근 | **작 성 일** | 2023-08-07 (월) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 기획안 변경 사항 안내 및 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | * 기획   1. 조작 처리  공격키 삭제 (기획서 추가 필요)  대쉬시 무적 사양 = 무의미 → 경로에 있는 몬스터 공격 처리로 변경  이동 = 공격 (칸 단위로 적용) (겹쳐있는 몬스터 모두에게 적용, 피격도 동일)  2. 가디언 FSM 공격 우선 순위 결정  같은 거리에 위치할 경우 가로축 먼저, 가로축상 동일 거리 우측 몬스터 먼저 (기획서 추가 필용)  3. 그리드 칸 짝수로 수정   * 프로그래밍   - 더미 데이터 <리소스 사이즈 정해서 이미지 전달>  - 점수 크기, 몬스터 최대 마리수 고려 (2의 승, 2의 배수)  - 제한 시간 추가는 상관 없음  - 겹쳤을 때 처리 정의 → 몬스터 외부 광선으로 겹쳤을 때 진해지게 or 숫자  - 몬스터 겹쳤을 때 출력 우선 순위 정의 필요  - 몬스터 속도를 범위 안에서 랜덤으로 설정 (2초~3초 사이 랜덤 고려)  - 가디언 공격 시 몬스터 이동 불가 처리  - 딜러 스킬 사용 중 게임 화면 정지 (몬스터, 가디언 상태 변화 정지)  - 딜러 z아이콘 없어지는 방식, z아이콘 다 사라지면 tag아이콘 출력 (스킬 사용할 때 까지)  - 태그는 원할 때 사용   * 아트   - 작업물 png로 보내주기  - 작업량, 애니메이션 작업 방식 추후 진행  - 작업 애니메이션 순위  - 플밍에서 해결 가능한 작업물은 플밍쪽에서 (그리드 생성) | | |
| **특이사항** | 리스트업 추후 대화  svn 커밋 메시지 필수 | | |

|  |
| --- |
| **회 의 록** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-07 (월) – 오후 | **장 소** | 오프라인 (인재원) |
| **작 성 자** | 김택근 | **작 성 일** | 2023-08-07 (월) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 아트 리스트업 / 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | - 아트 리소스 리스트에 최대 사이즈 기입 (이름 영어로 통일)  - 아트 작업 분배 아직 안 나눠짐  - 그리드 나뉘는거 플밍에서 가능 → ppt로 작성한 것과 비슷하게 구현  - 배경 바닥을 타일 / 타일 위에 얻을 이미지 넣어 몬스터 나오는것이 자연스럽게 연출  - 움직이기 전 모션처리 / 플밍에서 가능  - ui나 아트풍 고민 중인 것 선화로 픽스  - 더미 이미지 / 사이즈까지는 맞춰서  - 이동 출력 이펙트 후순위 | | |
| **특이사항** | 기획 리소스 리스트 및 사이즈 작업 우선 진행 | | |

|  |
| --- |
| **회 의 록** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-08 (화) – 오후 | **장 소** | 오프라인 (인재원) |
| **작 성 자** | 정준형 | **작 성 일** | 2023-08-08 (화) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | * 기획   - 노션을 통한 일정관리 링크, 사용 방식 공유  - 리소스명 영어로 변경 완료  - 몬스터가 겹쳐졌을 때 처리 → 몬스터의 이동시간을 범위 안에서 랜덤 값으로 이동하는 것보다 겹쳤을 때 랜덤한 방향으로 이동해 이동경로를 바꾸고 다시 FSM에 맞춰 이동하는 방식  - 상세기획서 완성을 우선순위 1순위로 잡고 최대한 빠르게 작업(문서 하나에 전부 넣는 방식으로 제작해도 상관 없음) → 문서 작업 완료 후 구현하며 커뮤니케이션을 통해 맞춰보며 게임 제작  - 튜토리얼 문서는 후반부에 작업예정 - UI문서는 UI과제하며 작업예정 → 늦어도 금요일 안에 완성   * 프로그래밍   - ~~파티클 관련 기능은 작업 완료까지 시간이 더 걸림 → 오래 걸리거나 완성도에 따라 아트팀 작업으로 넘어갈 수 있음~~  - 더미 데이터 <리소스 사이즈 정해서 이미지 전달> → UI뿐만 아닌 인게임에 필요한 모든 이미지의 더미 데이터 제작 필요  - 각씬 별로 들어가는 데이터 리스트업 필요  - 공격 → 공격 방식, 애니메이션 캔슬 여부 등이 추가된 상세기획서 필요   * 아트   - 작업물 분배 후 작업 시작 | | |
| **특이사항** | 아트 오전 수업으로 인해 오전 회의 -> 오후 회의로 대체 | | |

|  |
| --- |
| **회 의 록** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-09 (수) – 오전 | **장 소** | 오프라인 (인재원) |
| **작 성 자** | 정준형 | **작 성 일** | 2023-08-09 (수) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | 오전 회의 시간 11시로 변경   * 기획   - 필요 사운드 리스트 업 후 찾아 SVN에 업로드  - UI기획서 과제 내용 그대로 업로드  - 점수 계산 → 문서 명칭 수정 필요(좀 더 상세히 작성 필요, 가디언 처치 시 필요)  - 게임 종료 → 마지막 공격에 가디언 무적 필요로 변경 필요  - 진행 중인 작업 마무리 후 연출, 이펙트 관련 문서 작업 필요 - 진행 중인 작업 마무리 후 데이터테이블 제작 필요  - 몬스터 관련 문서는 작업 후 오후회의에서 공유   * 프로그래밍   - 사운드 → SVN 4번째 파일에 영어로 올리기(기본적인 기능은 지금도 가능)  - 가디언 쉴드 개발 시 두가지 방향(무적, 일부 데미지) 모두 구현 후 밸런싱 작업에서 픽스  - 이동 시간 → 이동 구현되면 속도 체크해서 밸런싱 필요  - 체력바의 색상 지정해주면 제작해서 사용 가능  - 랭킹시스템에서 이름 입력은 영어로 → 한글 입력, 공백은 후순위로 두고 작업 - 몬스터 최대 마리 수 프레임 드랍 확인 때문에 필요 → 더미 오브젝트로 100개까지는 프레임 방어 가능, 아트 리소스 들어와도 50개까지는 가능 (프레임 드랍되면 최적화 작업)  - 이펙트 작업 가능(어제 불가능에서 변경) → 아트 리스트업에서 후순위 이펙트를 구현하여 사용 가능(구현 가능한 이펙트 래퍼런스 찾아서 공유 예정)   * 아트   - 오늘 안에 서포터 캐릭터 디자인 완료 → 이후 서포터 Idle애니메이션 혹은 딜러 디자인 작업  - 타일맵으로 작업 후 붙여서 하나의 플레이맵(이미지 파일)으로 제작  - 쉴드 제작 시 색상 바리에이션을 줘서 2가지 제작 필요  - 랭킹화면 작업 시 필수요소만 작업 진행 → 리스트업 작업 마무리 후 퀄리티 업 | | |
| **특이사항** | 오전 회의 시간 11시로 변경  이펙트 관련 작업 프로그래밍에서 제작 불가능 → 제작 가능으로 변경 | | |

|  |
| --- |
| **회 의 록** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-09 (수) – 오후 | **장 소** | 오프라인 (인재원) |
| **작 성 자** | 정준형 | **작 성 일** | 2023-08-09 (수) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | * 기획   - 랭킹 시스템에 자신의 랭킹 확인 가능하도록 수정 → 수정사항 문서 업데이트  - 몬스터 FSM 로직 일부 변경 → 수정사항 문서 업데이트  - 아트에게 원하는 배경 색상 전달   * 프로그래밍 * 아트   - 서포터 Idle모션 완성 → 딜러 디자인 진행  - BG\_tree뒤에서 몬스터가 생성될 수 있도록 BG\_tile, BG\_tree 따로 만들어서 전달  - 배경 색상 선택하고 만약 캐릭터가 잘 안 보인다면 캐릭터에 아웃라인 추가 가능  - 타이틀 작업할 때 참고용으로 모길시 타이틀 화면 필요 | | |
| **특이사항** |  | | |

|  |
| --- |
| **회 의 록** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-10 (목) – 오후 | **장 소** | 온라인 (디스코드) |
| **작 성 자** | 정준형 | **작 성 일** | 2023-08-10 (목) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | * 기획   - 가디언 FSM 로직 일부 변경 → 수정사항 문서 업데이트  - 가디언 가드: FSM 로직에서 빠져서 다른 상태와 병행으로 사용 가능하게 변경  - 어그로 조건: 얼어있는 가까운 적 추격 → 너무 트롤링이 심할거 같아서 가장 먼저 생성된 몬스터 중 가까운 몬스터로 변경(몬스터의 UID필요)  - 가디언 이동: 가디언과 플레이어 겹치는 상황에 대한 예외처리 추가 필요  - 가디언 컨셉: 가디언 공격 범위 변경으로 인해 컨셉 수정 사항  - 메뉴창 열면 일시정지되게 구현 필요   * 프로그래밍   - 오늘 완성 예정이였던 엔진 완성은 내일되바야 알듯   * 아트   - 딜러 Idle모션 완성  - 배경 마무리 작업 중  - 가디언 컨셉 확정 후 가디언 작업 진행 | | |
| **특이사항** | 태풍으로 인해 집에서 작업 | | |

|  |
| --- |
| **회 의 록** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-11 (금) – 오후 | **장 소** | 오프라인 (인재원) |
| **작 성 자** | 정준형 | **작 성 일** | 2023-08-11 (금) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | * 기획   - 서포터 캐릭터 대쉬 기능 삭제  - 캐릭터의 FSM 월요일까지 작업하여 전달  - 밸런싱에서 필요한 변수명 리스트업하여 엑셀파일 SVN에 업로드 → 프로그래밍에서 작업중인 변수명으로 채워넣어주기로 함  - 몬스터 FSM 로직 일부 변경 → 수정사항 문서 업데이트  - 몬스터 공격: FSM 로직에서 이동>정지>공격 → 이동>공격>정지 순서로 변경  - 가디언 이동반경 주변 몬스터 공격에 대한 처리 필요  - 가디언이 UID를 생성 순서대로 주면 가디언이 중앙에서만 이동하는 문제 → 스폰한 몬스터의 UID를 전체 랜덤으로 지정   * 프로그래밍   - 점수 증가 → 점수 증가는 구현되면 밸런싱 필요  - 플레이어 이동의 키프레스 기능은 없음 → 이동 딜레이 시간은 구현되면 확인 후 변경가능  - 이펙트를 넣는 전체적인 기능은 구현 완료 → 구현이 필요한 이펙트 기능 리스트업하면 추가 구현 진행  - 배경타일 이미지를 사용하여 그리드는 구현하지 않아도 됨  - 플레이어의 이동 반경이 몇 픽셀인지, 픽셀단위로 계산된 값 필요  - 플레이어가 이동하는 그리드의 전체사이즈 좌표값 필요   * 아트   - 가디언의 컨셉이 변경되며 가디언 애니메이션 최대사이즈 픽셀 변경 | | |
| **특이사항** | 서포터 캐릭터 대쉬 기능 삭제 | | |
| **회 의 록** | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-14 (월) – 오후 | **장 소** | 오프라인 (인재원) |
| **작 성 자** | 정준형 | **작 성 일** | 2023-08-14 (월) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | * 기획   - 상세 기획서 수정사항 및 서포터, 딜러 순서도 전달  - 딜러 스킬 사용 중 무적 추가 필요  - 서포터 쉴드 범위 수정 필요   * 프로그래밍   - 화면 안 범위를 1920\*1080픽셀로 잡고 화면 밖 그리드는 -좌표를 이용해 계산  - 화면에 띄울 리소스의 위치값 필요 (리소스의 좌상단 좌표) → 랭킹 화면 구현 중이며 정확한 위치값 필요  - 밸런스DB에 변수명 추가하기   * 아트   - 수정된 HP바 시트로 제작하여 전달  - 몬스터 이동 시간이 짧으니 Mon\_move\_ani의 프레임 수 적게 제작 | | |
| **특이사항** | 아트 오후 수업으로 인해 오후 회의로 스킵 | | |
| **회 의 록** | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-15 (화) – 오후 | **장 소** | 온라인 (디스코드) |
| **작 성 자** | 정준형 | **작 성 일** | 2023-08-15 (화) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | * 기획   - 연출 기획서 오늘 중으로 완성하여 업로드 → 연출 구현은 진행하며 계속 커뮤니케이션  - 튜토리얼 텍스트 박스 크기 변경  - 사운드는 게임의 템포에 맞춰 나중에 픽스  - 게임 완성되는대로 밸런싱 작업 필요   * 프로그래밍 * 아트   - 피격 애니메이션 추가 → 피격 연출 아트쪽에서 제작  - 쉴드 연출 추가 시 작업량 증가 → 모든 리소스 제작 후 추가 | | |
| **특이사항** |  | | |
| **회 의 록** | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-16 (수) – 오전 | **장 소** | 오프라인 (인재원) |
| **작 성 자** | 정준형 | **작 성 일** | 2023-08-16 (수) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | * 기획   - 상세 기획서 최종 버전 업로드 → 꼭 필요한 수정사항이 생길 경우만 수정  - 오프닝 기획서 작성 완료 이후 → 사운드 작업 진행  - 피격 애니메이션 출력 동안 키입력 제한 필요 (피격 시간 짧게)   * 프로그래밍   - 서포터의 공격 애니메이션과 이동 애니메이션 동일한 애니메이션 사용  - 메인화면(인게임) 제작 완료 후 → 튜토리얼 제작 진행  - 쉴드 퍼지는 이펙트 효과 프로그래밍에서 제작 후 → 퀄리티에 따라 아트가 추가 제작 고려  - 랭킹 이미지에 들어가는 내용 모두 폰트 사용   * 아트   - 피격 애니메이션 제작 시 → 피격 시 서포터 캐릭터만 표정변화 추가 | | |
| **특이사항** |  | | |
| **회 의 록** | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-17 (목) – 오후 | **장 소** | 오프라인 (인재원) |
| **작 성 자** | 김택근 | **작 성 일** | 2023-08-17 (목) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | * 기획   - 오프닝 / 튜토리얼 문서 완성 → 다음주에 한 번 더 설명  - 다음 주 월요일 → 기획서, 리소스, 빌드 점검  - 사운드 아주 열심히 찾기   * 프로그래밍   - 빠르게 완성하고 밸런싱 작업 필요  - 금요일까지 프로토 완성  - 수요일까지 알파 버전 완성  - 이후 버그와 밸런싱 수정   * 아트   - 열심히 작업중  - 금요일부터 이펙트, UI 작업 시작  - 오프닝 다음주 작업 예정 | | |
| **특이사항** |  | | |
| **회 의 록** | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-18 (금) – 오전 | **장 소** | 오프라인 (인재원) |
| **작 성 자** | 김택근 | **작 성 일** | 2023-08-18 (금) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | * 기획   - 밸런싱 방법 설명 → 스포너 구역을 나누고 개체 수 확률 조정  - 딜, 폿, 가디언 체력 픽스 필요   * 프로그래밍   - 몬스터 이동 방향 / 거리에 가중치를 주어 확률로 이동  - 플레이어 처음 보고 있는 방향  - 쉴드 1회성  - Hit애니메이션 출력 중 무적 / 쉴드에도 동일하게 적용  - 작업 우선순위 다시 정리   * 아트   - Hp바 / 사이즈를 5, 7크기로 변경  - 쉴드 / 이펙트 동그랗게 퍼지도록  - 몬스터 공격 / 연출 기획서 참고 | | |
| **특이사항** |  | | |
| **회 의 록** | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2023-08-21 (월) – 오전 | **장 소** | 오프라인 (인재원) |
| **작 성 자** | 정준형 | **작 성 일** | 2023-08-21 (월) |
| **참 석 자** | 기획(김택근, 정준형)/프로그래머(김예리나, 김정우, 김형환, 이서영)/아트(김은지, 정인경) | | |
| **안 건** | 작업 상황 공유 | | |
| **회의내용** | * 기획   - 밸런싱 → 이동 조작감 변경 필요(추가 구현된 상황보고 결정)  - 이동 조작감 → 서포터 애니메이션 프레임 조정 필요  - 초반 몬스터 생성 위치 고정 → 프로그래밍 작업 시간 보고 추가  - 튜토리얼 이미지 제작 필요  - 수요일 오전 보강   * 프로그래밍   - 리소스/사운드 넣는 과정에서 문제 생길수도 있음 → 최대한 빨리 보내주면 좋음  - 딜러 컷신 방식 수정 → 프로그래밍 작업 시간 보고 추가   * 아트   - 배경 색상 바리에이션 이후 폰트 색상 결정  - 서포터 애니메이션 프레임 조정 가능  - 딜러 컷신 타이밍 조절 필요 → 프로그래밍 작업 시간 보고 추가 | | |
| **특이사항** |  | | |
| **회 의 록** | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** |  | **장 소** |  |
| **작 성 자** |  | **작 성 일** |  |
| **참 석 자** |  | | |
| **안 건** |  | | |
| **회의내용** |  | | |
| **특이사항** |  | | |
| **회 의 록** | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** |  | **장 소** |  |
| **작 성 자** |  | **작 성 일** |  |
| **참 석 자** |  | | |
| **안 건** |  | | |
| **회의내용** |  | | |
| **특이사항** |  | | |
| **회 의 록** | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** |  | **장 소** |  |
| **작 성 자** |  | **작 성 일** |  |
| **참 석 자** |  | | |
| **안 건** |  | | |
| **회의내용** |  | | |
| **특이사항** |  | | |
| **회 의 록** | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** |  | **장 소** |  |
| **작 성 자** |  | **작 성 일** |  |
| **참 석 자** |  | | |
| **안 건** |  | | |
| **회의내용** |  | | |
| **특이사항** |  | | |
| **회 의 록** | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** |  | **장 소** |  |
| **작 성 자** |  | **작 성 일** |  |
| **참 석 자** |  | | |
| **안 건** |  | | |
| **회의내용** |  | | |
| **특이사항** |  | | |
| **회 의 록** | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** |  | **장 소** |  |
| **작 성 자** |  | **작 성 일** |  |
| **참 석 자** |  | | |
| **안 건** |  | | |
| **회의내용** |  | | |
| **특이사항** |  | | |