[2018.07.01 CUBE Project 1차 회의]

1. 기본적인 진행 상황

2. 기능 세분화

- Hard

(1) 홈 화면

* 음악 선택
* BGM 재생
* 아이템전 & 일반 선택
* 난이도 선택
* 메뉴화면 이동
* 친구화면 이동

(2) in game 화면

* BMS 파일 사용(회의)
* 점수 판정
* 큐브 이동
* 큐브 이미지 설정
* 아이템전 & 일반 게임에 따른 게이지 기능 설정
* 아이템 전일 경우, 아이템 사용

(3) 수집 화면

(4) 랭킹 화면

(5) 친구 화면

(6) 설정 화면

- Easy

(1) 로딩화면

(2) 로그인 화면

(3) 로그인 후 화면

(4) speed 선택 화면

(5) speed & item 선택 화면

(6) game 결과 화면

(8) 메뉴 화면

(9) 상점 화면

(10) item 화면

3. 기능 구현 순서(회의)**[부분]**

* 밑작업
* 홈 화면 & in game 화면 동시 진행

1. 홈 화면(순서)
   1. 음악 선택 & 난이도 선택
   2. BGM 재생
   3. 아이템전 & 일반 게임 선택
2. In game
   1. **노트 생성 & 이동(중요)**
   2. 큐브 이동
   3. 점수 판정
   4. 점수 화면에 표시
   5. BGM 재생

* speed & Item 선택 화면
* In game

1. Speed 적용
2. 아이템전 & 일반게임에 따른 게이지 기능 설정
3. 아이템 전일 경우, 아이템 사용

4. 기능 구현 목표 일정(회의) & 역할 분담(회의) : 다 같이 밑 작업부터 시작

6. 다음 회의 일정(회의) : 2018년 7월 8일 오후 10시