

1. 개발 목표

몬스터 잡으면 강해진다 -> 경험치 or 다른 방법?

- 준엽 : 과열 시스템 아이디어 제안

몬스터/플레이어 프리팹은 최대한 빨리 만들어 놓고 -> 씬 만드는 것에 집중!

2. 깃허브를 이용해 작업환경 세팅

- 지석이가 완료, 매뉴얼 올림
- 일단은 public으로 세팅, 방법 추후 찾을 예정

3. 작업보고 / 리서치 결과물 테스트

- 카톡방에 게임파일 올라옴

4. 이번주 목표

- 일단 깃 폴더에 플레이어 프리팹, 몬스터 프리팹 만들어 둘 것

김태훈 : 챕터 1 보스까지

송현진 : 캐릭터 공격, 이동

정승원/김정훈 : 리소스(몬스터) 완료

임준세 : (플레이어 프리팹 만들어지면) HP바 / 경험치바 제작

게임스타트 버튼 제작(버튼 누르면 지정 씬으로 넘어가게)

변지석 : 게임매니저 관리

조준엽 : 스크립트 제작

4. 프로그래밍 회의 날짜 잡기

7월 9일 목요일 8시

5. 총회의 날짜 잡기

매주 일요일 4시