|  |
| --- |
| **회 의 록** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2021/10/22 | **장 소** | 온라인(카카오톡) |
| **작 성 자** | 윤이나 | **작 성 일** | 2021/10/23 |
| **참 석 자** | 최영진 정예린 윤이나 | | |
| **안 건** | 게임의 전체적인 틀 정하기(어떠한 기능들이 들어가야 하는가) | | |
| **회의내용** | 지금 당장 빠르게 해야할 일은  배경 그림 그리기, 충돌 알고리즘 구현, 로그인, 회원가입 화면 디지인 및  구현. 모티브로 잡은 게임에서의 기능들을 확인하고 부족한점은  추가하고 어떻게 구현할지 더 생각해보아야 함.  2인용 게임을 개발하기 위해 소켓을 사용한 채팅기능 구현을 생각함  로그인 화면구성 디자인을 하기로 함  화면크기 1200 800으로 결정  큰 틀 조금씩 짜고 더 자세한 내용은 월요일에 만나서 이야기 하기로 함 | | |
| **결정사항** | 예린: 배경 그리기  영진: 충돌 알고리즘 짜기, 소켓 채팅 연구  이나: 로그인, 회원가입화면 디자인과 화면이동 | | |
| **특이사항** | 없음. | | |