# **.**

# **회의록**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **소 속** | 인디덕 | **성 명** | 박준혁 |
| **비고** | 정규회의 | **작성일** | 2019.09.30 |
| **회의 일자** | 2019.09.29 | **회의 장소** | 집 |
| **회의 참석자** | 권병주 김진동 박준혁 | | |
| **주요 안건 및 내용** | 1. 첫번째 프로젝트 버그, 개선점   1순위   * 게임오버 후 재시작시 벽색은 초기화 되는데 생성속도는 무한정 빨라짐 * 뒤로가기를 이용한 재시작 했을 때 벽 색은 초기화 안됨 * 카메라 각도 변경 * 인챈트 남은 시간 알림 * 우측 조이스틱 터치중일때는 계속 공격하기 * pause end 종료 후 시작했을 때 점수 초기화 안됨 * 데미지와 총 사거리, 보급시간 등의 밸런싱 * 시간 지나면서 색의 단일화 다시 확인 * UI 좌측상단 삭제   2순위   * 벽파괴 점수뿐 아니라 시간에 따른 점수 증가 * 캐릭터 모션이 다양했으면 좋겠다 ex) 달리기… * 시작 전 조작에 관한 가이드  1. 두번째 프로젝트 2. 다음 회의 10.6 일 | | |
| **주요 안건 및 내용 검토 결과** | 1. 버그, 개선점은 리팩토링과 같이 마무리 한다 2. 다음 회의에 문서 양식에 맞춰 작성한 각자의 설계를 어필하고 투표를 통해 확정한다. | | |