회 의 록

1. 회의 개요

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2021년 12월 20일 15시 15분 | **장 소** | 디스코드 |
| **작성자** | 박성화 | **작성일** | 2021년 12월 20일 |
| **참석자** | 강해준, 권호정, 박성화, 한태우 | | |
| **안 건** | 직책 결정, 문서양식 통일, 게임의 깊이 결정, 회의 일정 결정 | | |

1. 회의 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **회의 내용** | **주제1 : 팀체제에 대한 결정**  **결론 :**  **팀장 – 권호정, 부팀장 – 한태우, 서기 – 박성화, 총무 - 강해준**  **주제2 : 파일명 양식 결정**  의견 - 파일명에 버전의 이름을 작성할 필요가 없는가?   * 하나의 문서를 나눠서 작업할 경우 버전이 맞지 않으므로 날짜와 작업자의 이름만으로 구분하는 것이 좋다. 또한 깃허브의 브랜치 기능을 활용하면 두 문제 해결 가능하다.   **결론 : [레고랜드]21.00.00\_파일명\_이름**  **주제3 : 워크 스페이스 결정 및 파일 공유 방식 결정**  **결론 :** 깃허브 활용, 한태우 부팀장님 공유  **https://github.com/healjoo/LegoLand**  **주제4 : 게임의 깊이 결정 (시간 할애 및 게임의 스케일)**  롤러코스터의 경우 하나의 병렬적 스테이지 생성은 그에 따른 하나의 레벨디자인이 따라오므로 개발 코스트(시간)가 많이 필요하므로 여러 스테이지를 구현하기보다 긴 스테이지 여러 개로 기획하는 것이 좋다. Ex) 20분 3개  하나의 레벨로 모드를 나눠 (이지, 노말, 하드) 어떻게든 60분을 채울 수는 있다.  이론상 리듬게임의 사운드 여러 개 찾으면 가능하다.  현재 레일의 생성은 카트의 진행 경로를 하나하나 포인트를 잡아줘야 하는 방식으로 구현되어 있고, 그렇게 되면 레일 생성에서 코스트가 클 수 있다.  **결론 : 60분의 스케일 게임 축소시키지 않고 진행 가능하다.**  **롤러코스터의 기능 구현에 도움이 되는 에셋 활용하였으면 좋을 것 같다. 에셋을 한번 다시 찾아보고 정리해오기.**  **주제5 : 주기적인 일정 잡기**  금요일 수업 이전 목요일에 회의하고 이어서 하거나 간격을 두고 진행하는 것이 좋다.  1순위 : 목요일, 2순위 : 화요일  **결론 : 타 팀과 함께 목요일15시 5분 ~ 15시 55분으로 결정.**  **금요일 수업 내 작업.**  **주제6 : 강사님 말씀 이후 롤러코스터 게임의 깊이 재결정**  볼트 게임 수준으로 하나의 맵을 돌려 쓰고 간단한 레벨을 주는 등의 방식으로 가볍게 생각할 필요가 있다.  **결론 : 롤러코스터 또한 간단한 레벨 디자인으로 생각하고 많은 에너지 소모를 하지 않도록 한다.**  **예상 토의 시간 1시간, 실제 토의시간: 45분(수업 시간에 따른 회의 중단.)** |
| **결정 사항** | **[직책]**  팀장 - 권호정  부팀장 - 한태우  서기 - 박성화  총무 – 강해준  **[공유 문서 네이밍]**  [레고랜드]21.00.00\_파일명\_이름  **[깃허브 링크]**  https://github.com/healjoo/LegoLand  **[요청 사항]**  롤러코스터의 기능 구현을 위한 에셋 패키지 탐색 및 전체 사용 에셋 리스트 작성.  바이킹 전체 사용 에셋 리스트 작성 및 통합 리스트 작성 |
| **향후 일정** | 정기회의 일정인 목요일(2021년 12월 23일 15시 5분) (50분) |
| **특이사항** |  |