**SW 설계 회의록**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 프로젝트명 | 동동이의 여행 | 지도교수 | 노승민 교수님 | |
| 회의명 | 프로젝트 구현 | 작성자 | 박동희 | |
| 일시 | 2019. 11. 28 | 장소 |  | |
| 참석자 이름 | 박동희, 홍예지 | | | |
| 회의 내용 | | | | |
| 지난번 회의내용 | \* 상담 내용 (교수님)   1. 천적이 화난 모습으로 바뀌는게 동동이가 일정거리 내로 들어오면 화난 모습으로 바뀌었으면 좋겠다. + 동동이를 쫓아가게 하면 좋겠다. 2. 동동이 점프 모션이 추가되었으면 좋겠다. + 점프 거리 제한이 필요해보인다. (한번점프/두번점프) 3. 점프 길이를 계산해서 맵을 구성해야 한다. 4. A)맵을 x축 길이를 늘려 갈수록 더 어려워지게 하기   B)한 번 클리어 하면 다른 맵으로 바뀌기.  5. 먹이를 일정 개수 먹으면 두 번 점프가능하게 하거나 바다에서는 더 빨리 수영하는 요소가 추가되었으면 좋겠다.  6. 바다 맵의 장애물 :해초->느려지게 함을 추가했으면 좋겠다.  7. 게임이 끝난 후에 귀향을 하거나, 새끼를 찾거나 친구를 만나는 등 엔딩 조건을 게임 플레이 중에서 얻게 하면 좋겠다.  - 선행 연구 추가 조사  \* 회의 내용   1. 동동이 점프하는 모션 추가하기 2. 동동이 점프하는 길이 제한해놓기 3. 맵은 개선해야함   동동이 움직임과 천적들의 구현, 움직임등 기본적인 것을 먼저 구현한 후에 복잡한 것을 추가 구현해나가기로 하고 동동이 공격, 점프모션 개선과 천적들 랜덤 등장 및 움직임을 파트 나눠서 구현하기로 했다. | | | 완료일시  2019.11.28 |
| 금번 회의내용 | \* 회의 내용 (팀원별)   * 홍예지 : * 박동희 : | | | 완료일시  2019.11.28 |
| 결정사항 | - 프로젝트 구현 방향   1. 동동이 점프하면 파닥거리는 모션 추가하기 2. 동동이 점프할 때 높이를 제한하기 3. 천적들이 랜덤한 위치에 다수 출현 4. 범범 : 바다에서 좌우로 이동 5. 패트롤 : 하늘에서 상하좌우로 이동   (가능하면 6.)동동이가 일정거리에 들어오면 화난 모션 & 추격 | | |  |