**SW 설계 회의록**

2019년2학기

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 프로젝트명 | 동동이의 여행 | 지도교수 | 노승민 교수님 | |
| 회의명 | 프로젝트 구현 및 오류 수정 | 작성자 | 홍예지 | |
| 일시 | 2019. 12.10 | 장소 | 세종대 파리바게트 | |
| 참석자 이름 | 박동희, 홍예지 | | | |
| 회의 내용 | | | | |
| 지난번 회의내용 | \* 상담 내용 (교수님)  1. 스코어랑 만족도, 게임 승패를 결정하는 요소에 대한 보완 필요  2. 배경음악과 미적요소 추가  3. 게임을 조금 더 어렵게 만드는 요소를 추가  - 선행 연구 추가 조사  \* 회의 내용  1. 게임을 좀 더 어렵게 만들기 위하여 지상 버전의 패트롤들에게도 무기(총)->침을 뱉어 동동이를 공격하는 요소를 추가  2. 배경음악은 컨셉에 맞춰 레트로 음악을 선정 예정  3. 완성도를 높이는 측면으로 게임을 구현하기로 결정  4. 타일맵을 이용하는 데에 어려움이 있어 타일맵을 계속 할 것인지에 대한 결정을 내림-> 계속 이용하기로 결정  5. 카메라가 동동이를 중심으로 따라가는 플레이 방식을 하기로 함 | | | 완료일시  2019.12.10 |
| 금번 회의내용 | \* 회의 내용 (팀원별)  홍예지 : 프로젝트 함수 구현 및 오류 수정, 디자인적 세부요소 결정  박동희 : 프로젝트 함수 구현 및 오류 수정, 디자인적 세부요소 결정 | | | 완료일시  2019.12.10 |
| 결정사항 | \*\*플레이 방식  -동동이(플레이어)가 마우스 왼쪽 클릭을 통해 적들을 겨냥하여 총을 발사해 3회를 맞추면 적이 사라짐과 동시에 스코어가 10점 올라간다.  \*\*게임 오버  -적들 또한 총이 발사되는데 이 총알에 동동이가 3회 맞으면 동동이의 생명이 하나 줄어든다. | | |  |