**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2019년 3월 20일 (수) | 팀명 | 코드맛집 | 작성자 | 김대룡 |
| 참석자 | 김대룡, 김명정, 김재민, 박하림, 배예정 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 프로젝트 스케줄링 2. 파일럿 프로젝트 진행 현황 3. 프로젝트 산출 문서 범위 산정 |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 내용 |
| 1. 프로젝트 스케줄링   * 구체적인 일정을 잡기에 현실적으로 어려움 * 다른 프로젝트들이 사례를 바탕으로 대략적인 일정만을 작성하고 추후 구체화   2. 파일럿 프로젝트 진행 현황   * 김대룡 : 오픈소스를 활용해 모션인식 영상처리 구현에는 성공했고 유니티에 적용 예정 * 김명정 : 음성채팅 기능 구현에 어려움이 있음. * 김재민 : 3D 캐릭터 움직임의 원리 및 개념 파악하였고 직접 애니메이션을 만들어볼 예정 * 박하림 : 저장 기능 구현에 성공했고 다른 저장 방식들에 대한 조사할 예정 * 배예정 : 다양한 게임 네트워크 통신 방식에 대해 조사했고 간단한 P2P 네트워크 통신 구현   3. 프로젝트 산출 문서 범위 산정   * 프로젝트 과정에서 학원에 제출하는 문서 이외의 추가적인 문서 작성에 대한 필요성 * 도식화된 산출물 작성 * 프로젝트 계획서, 요구사항 명세서, 리소스 기획서, UI 설계서, Class 설계서, 테스트 케이스 및 테스트 결과 보고서 등 작성 필요 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 프로젝트 일정 정하기 (다 같이) | 2019/03/18 ~ 2019/03/22 |
| 파일럿 프로젝트 제작   * 영상처리 모션 인식 (김대룡) * 음성처리 네트워크 (김명정) * 캐릭터 조작 (김재민) * 가구 배치 및 저장 (박하림) * 게임 서버 클라이언트 (배예정) | 2019/03/18 ~ 2019/03/27 |

|  |  |
| --- | --- |
| 특이사항 | 없음 |