

2022 캡스톤 디자인 46 팀

9주차 회의록

작성자 : 20163168 최원준

회의 참여자

20163165 최민혁

20163168 최원준

회의 일시

2022년 4월 29일

회의내용

보스 패턴을 직접 개발함으로써 중간발표때 지적 받은 기술적 부분의 부재를 채우면 될 것 같다고 생각했고 교수님도 괜찮다고 하시며 그 부분을 신경 쓰라고 하셨다.

(최민혁)

일주일간 보스 패턴 개발에 집중해 보았는데, 역시 어려웠다. 보스 패턴 부분은 2명에서 같이 개발해 나가거나, 우선 다른 부분부터 완성시키고 마지막에 하는게 좋을 것 같다.

(최원준)

현재 게임 로비 화면까지 완성이 되어서, 남은 건 상점 시스템과, 보스 패턴 부분이다. 보스 패턴 부분이 혼자 개발하기 어려운 것을 확인했으니, 상점 시스템과 관련된 게임 데이터 문제들을 먼저 해결하고, 최종 발표일 전까지 2명에서 최대한 보스 패턴 부분을 개발하는 방향으로 진행하길 좋을 것 같다고 생각

회의결과

우선 게임 데이터 부분을 먼저 개발하기로 했다.

게임 저장, 상점 시스템 등에 연결되는 부분이므로 이 부분을 해결하고, 남은 시간을 2명에서 보스 패턴 개발에 집중하기로 했다.

교수님께서 보스 패턴을 만약 최종 발표전까지 못했다고 하더라도, 우리가 어떤 패턴을 개발하려고 했고, 어떤 식으로 노력했고, 부족한 부분을 이후 어떻게 추가해 나갈지에 관한 자세한 내용들을 발표에서 전달해야 하기 때문에 이부분을 문서화해서 보여주기를 원하셨다.

회의록 작성자 코멘트

최종 발표일까지 3주정도의 시간이 남았다. 프로젝트 개발도 후반부로 향해 나아가고 있는데, 이제 남은 개발 부분들이 어려운 부분들이라, 최대한 2명에서 힘을 합쳐 개발해야 한다는 생각을 했다.

우선 데이터관련 부분에 힘을 쏟으면서, 교수님께 보여드릴 어떤 패턴을 만들지에 관해서도 생각을 해두어야 겠다고 생각했다.