

## 팀 미팅 회의록

팀명	택틱RPG	차수	6 차
일 시	2025년 04월 04일 금요일 20시 00분 - 22시 00분 ( 2시간)		
장 소	온라인 디스코드		
참석자	강문정 , 유민석, 최치원		
불참자	김동휘		
안 건	개발단계 및 개발일정 공유, MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유		
회의내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개발단계 공유               <ul style="list-style-type: none"> <li>1. MapScene                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- 노드를 통한 맵 시스템 완성 및 연결</li> <li>- 상점 시스템 UI 완성</li> <li>- Grid 시스템 UI 완성</li> <li>- 영웅 리스트 UI 완성</li> </ul> </li> <li>2. BattleScene                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- EffectPoolManager를 통한 vfx 완성</li> <li>- MonsterWavePreset, Creator 제작</li> <li>- Animation 버그 수정</li> <li>- TacticSystem 버그 수정</li> <li>- BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>- 개발일정 공유               <ul style="list-style-type: none"> <li>1. MapScene                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- LoginScene 개발</li> <li>- SettingUI 개발</li> <li>- Save&amp; Load 개발</li> </ul> </li> <li>2. BattleScene                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- FieldCreator , FieldManager개발</li> <li>- Result UI 개발</li> <li>- Save&amp; Load 개발</li> <li>- CharacterStat UI 개발</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>-MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유               <ul style="list-style-type: none"> <li>1. MapScene -&gt; BattleScene                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조</li> <li>- List&lt;MonsterWavePreset&gt;(MapNode) : BattleManager에서 참조</li> <li>- GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정</li> </ul> </li> <li>2. BattleScene -&gt; MapScene                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- CharacterValue -&gt; CharacterUI에서 참조</li> <li>- CharacterTacticSystemValue -&gt; CharacterTacticUI에서 참조</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>		
결과물	개발 데이터공유 및 개발일정 확립		