1차 데모 계획

* 발표 흐름

1. 타이틀 화면 및 메인 화면
   1. 로그인 및 회원가입 시연
   2. 플레이어 정보 획득 및 수정 시연
2. 메인 씬
   1. 화면 구성 설명
   2. 플레이어 상호작용(이동 등) 시연
   3. 미션 포인트 (플레이/랭킹) 시연
3. 미니게임 씬
   1. 미니게임 시연
   2. 미니게임 결과 저장 후 메인 씬에서의 랭킹 변화 시연

* 1차 데모 계획 개발 내용

|  |  |
| --- | --- |
| 이수민(UI 구성 및 디자인) | 박영훈(메인 씬) |
| 1. 타이틀 화면 구성  A. 로그인 및 회원가입 기능  B. 플레이어 정보 세팅 기능  2. 메인 화면 구성  A. 플레이어 정보 수정 기능  3. 전체 앱 디자인  A. 타이틀 로고 디자인  B. UI 컨셉 통일 | 1. 맵 구성  A. 플레이어 위치 기반 맵 구현  B. 플레이어와 상호작용 하는 랜드마크 지점 생성  2. 로딩 씬  A. 한 화면에서 다른 화면으로 넘어갈 때의 로딩 기능  3. 미니게임과 미니게임 연동  A. 풍선 미니게임과 자동차 미니게임 구현  B. 랜드마크 지점 터치 시 해당 미니게임으로 이동하는 과정 구현 |
| 염민규(서버) | 황찬욱(미니게임 씬) |
| 1. 뒤끝API를 활용한 게임 서버 구축  A. 게임정보가 실시간으로 서버에 전달되는지 확인  2. 게임 정보 DB 구축  A. 회원 정보 조회, 업데이트 및 수정 기능  B. 미니게임 점수 기반 및 유저 누적 경험치 기 반 랭킹 시스템 구현 |  |