| **유니티 미니 프로젝트 회의록** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **회의 일시** | **2025.01.17** | **회의 장소** | **3층 2강의실** |
| **회의 참석자** | **정연수 신규현** | | |
| **회의 주제** | **1. 서로 궁금했던 부분 질문&답변** | | |
| **회의 내용** | **1. 유니티 버전 확인 및 공유하여 작업자 버전 맞춰 놓기**   * **2022.03.56f (추후 버전 재확인 후 다시 답변 예정)**   **2. 기획자가 구현 원하는 정도**   * **최소\_ 칼 제작 화면, 칼 판매 화면, 튜토리얼, 손님들 이동** * **이후\_ 활 제작, 활 판매, 퀘스트, 가게 시설물 확장, 제작 및 판매 가속 버튼** * **개발자분 의견\_ 칼과 활을 따로 하지 말고, 칼을 기준으로 비슷한 모양의 상위층 활을 제작하는 방향으로 하면 좋을 것 같다.**   **3. 에셋들 무료인지 다시 확인하기**   * **학원 아이디 ‘경일 아카데미’로 로그인 하고, 내 에셋 보기에서 확인**   **4. 개발자분 의견**   * **제일 오래 걸릴 것 같은 화면은 판매 화면이다. 홍보하기, 쓰레기 줍는 것, 손님 이동 방향, 손님이 빵을 고르는 부분 등 코딩 요소가 많다.** * **기획자\_ 시간 상 홍보하기, 쓰레기 줍기 등은 구현 하지 않는다.**   **5. 맵 그래픽**   * **맵은 기획자가 찍는 걸로 협의함** * **개발자가 코딩 때 수정이 필요한 부분이 생기면 협의하기**   **6. 휴가**   * **둘 다 휴가 사용할 계획은 아직 없음** * **설 연휴\_ 여유롭게 작업하는 것으로 함**   **7. 프로젝트 시작 기간 전 공유할 내용 정리**   * **기획자와 개발자가 유니티 버전 맞춰 놓기** * **미팅 내용 공유하기** * **프로젝트 기간별 할일 리스트 (마일스톤) 공유하기**   + **구글 링크로 공유할 예정** * **게이지 바, 재화 표시하는 아이콘 등 세부 오브젝트 에셋 확인하기** * **프로젝트 빌드 날짜 공유**   **8. 2월 3일 프로토 타입까지 구현할 목표 (2025.01.21 ~ 약 2주, 주말 4일 포함)**   * **칼 제작 화면 완료하기** * **칼 제작 화면에 있는 모든 시스템 구현 완료** * **시간 남으면 칼 판매 화면 시작해보기**   **9. 프로젝트 기간별 빌드 날짜 (기획반에서 했던 방식)**   * **2025.02.03 : 프로토 타입** * **2025.02.10 : CBT** * **2025.02.14 : OBT** | | |
| **결정 내용** | **1. 유니티 버전 확인 및 공유하여 작업자 버전 맞춰 놓기**   * **2022.3.55f1**   **2. 기획자가 구현 원하는 정도**   * **최소\_ 칼 제작 화면, 칼 판매 화면, 튜토리얼, 손님들 이동** * **이후\_ 활 제작, 활 판매, 퀘스트, 가게 시설물 확장, 제작 및 판매 가속 버튼**   **3. 현재 찾아 놓은 에셋들 활용하기**   * **현재 기획자가 대부분의 에셋들을 찾아 놓음** * **세부적인 오브젝트 에셋 찾기**   **4. 판매 화면**   * **길거리의 손님 이동 방향, 손님이 빵을 랜덤으로 고르는 부분 등은 구현한다.** * **홍보하기, 쓰레기 줍기 등은 구현하지 않는다.**   **5. 맵 구현**   * **맵은 기획자가 구현하는 것으로 협의 완료** * **개발자가 코딩할 때, 수정이 필요한 부분이 생길 경우 협의하도록 한다.**   **6. 휴가**   * **휴가 사용할 계획은 없으나, 설 연휴에는 여유롭게 작업하는 것으로 협의했다.**   **7. 프로젝트 시작 기간 전**   * **공유 및 확인할 내용 정리**   + **미팅 내용 공유하기**   + **프로젝트 기간별 할일 리스트 작성 및 구글로 링크 공유하기 (마일스톤)**   + **게이지 바, 재화 아이콘, 다이아 아이콘 등 세부 오브젝트 에셋 찾기**   + **프로젝트 빌드 날짜 공유하기**     - **기획반에서 하던 방식의 빌드, 일정을 정해 다른 팀의 게임을 해보고 피드백한다.**   **8. 프로토타입까지 구현할 목표**   * **기간: 2025.01.21 ~ 2025.02.03 (주말 4일 포함, 약 2주)** * **칼 제작 화면 완성** * **칼 제작 화면에 있는 모든 시스템 구현 완료**   + **시간 남을 경우 칼 판매 화면 시작해보기** | | |
| **부결 내용** | **없음** | | |
| **보류 내용** | **1. 기획자가 구현 원하는 정도**   * **‘칼과 활을 따로 하지 말고, 칼을 기준으로 비슷한 모양을 한 활이 상위 계층으로 제작하는 등으로 하면 좋을 것 같다.’는 의견을 추후 협의할 내용으로 하여 보류 처리함**   **2. 프로토타입까지 구현할 목표**   * **‘시간 남을 경우 칼 판매 화면 시작해보기’ 의견을 추후 협의할 내용으로 보류 처리함** | | |
| **다음 회의안** | **1. 2025.01.17 사전 미팅 내용과 마일스톤을 토대로 일정 협의하기**  **2.** | | |