|  |
| --- |
| **회 의 록** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **일 시** | 2021,11,9 | **장 소** | 디스코드 |
| **작 성 자** | 최서연 | **작 성 일** | 2021,11,9 |
| **참 석 자** | 최서연 김가인정수민,이하민 | | |
| **안 건** | 게임 메인 프로그래밍 구현 | | |
| **회의내용** | 성장 게이지 및 소지금등 구현    -성장 게이지  애기,어린이,청소년,성인 단계로 각각 30게이지가 다차면 다음으로 넘어감  초기엔 애기,어린이,중딩,고딩,대딩,중년으로 세분화되어 있었지만  애기,어린이,청소년,성인으로 정리  .  -소지금  미니게임이나 광고에서 얻은 코인을 보여줌  소지금으로 상점에서 각종 물건 구입 가능  -현재상태  캐릭터의 현재 상태를 보여줌  애기,어린이등등  -배고픈,아픔  미니게임에서 질때마나 아파지거나 배고파짐  상점에서 약과 음식을 구매하려 고칠 수 있음  더러워짐은 뺌.  메인창,상점창등등 디자인 끝내기(그림,fxml) | | |
| **결정사항** | 성장단계 정리  더러움게이지 삭제  메인창등등의 디자인 마감 날짜:11월14일 | | |
| **특이사항** | 없음 | | |