

<Sprint1 백로그>

우선순위	태스크 내용	예상 소요시간(h)	태스크 선정 이유
High	맵 내 구역 설계	7	트랙을 설계하고 주요 기믹을 만들어서 최종 루트 형태를 미리 만들어놓는 것이 가장 시급함
High	기믹 요소 추가 - 트램펄린	2	주요 기믹을 먼저 만들어 놓아야 맵 구현과 루트 설계가 가능함
	기믹 요소 추가 - 반발 오브젝트	2	
	기믹 요소 추가 - 접촉벽	2	
	기믹 요소 추가 - 슬라이드벽	4	
	기믹 요소 추가 - 러닝머신	3	
	기믹 요소 추가 - 점멸 플랫폼	1	
	기믹 요소 추가 - 리모컨	2	
	기믹 요소 추가 - 토스터	1.5	
	기믹 요소 추가 - 전자레인지	1.5	
High	게임 배경을 기반으로 자세한 스토리보드 제작	4	게임의 컨셉과 흐름을 확실히 정하기 위함
High	핵심 아이템 모델링 및 애니메이션 제작	2.25	게임의 핵심 요소에 대한 시각화가 필요함
Medium	Paused Menu, Timer 기능 표시 UI	3	별다른 연동 없이 우선적으로 구현할 수 있는 UI
High	아이템 및 오브젝트 용으로 사용 가능한 무료 모델 서치	2.25	제작 단계에서 개발 속도를 높이기 위해, 아이템 및 오브젝트에 사용할 무료 모델을 사전에 확보
High	보유 중인 아이템 기능 표시 UI	7	플레이어의 상태를 직관적으로 파악할 수 있도록 하여 기능 테스트의 효율성을 높임
High	상점 UI	2	초보 유저의 게임 온보딩 난이도를 낮추기 위해서 사전에 고려가 필요함
Medium	Main Scene 디자인 및 기본 UI 컴포넌트 제작	7	메인 씬의 전체적인 레이아웃 구성이 선행되어야, 이후에 UI, 시스템의 배치 및 테스트가 원활하게 진행될 수 있음
High	플레이어 조작감 개선	12	조작감이 확립되어야 맵 레벨 디자인이 가능함
High	플레이어 함수 리팩토링	8	유지보수가 용이하도록 스크립트의 구조를 개선함
High	시네머신 카메라 시스템 적용	6	자연스러운 카메라 움직임을 구현하고, 앞으로 있을 컷신 제작에 용이하도록 시네머신 시스템 적용
High	기존 플랫폼 함수 개선	4	기존에 작성한 테스트용 플랫폼 함수를 개선하므로 Sprint1 기간이 적절함
Medium	기능 테스트용 로그/디버그 출력 정리	1.5	디버깅 효율을 향상시키고, 불필요한 출력을 제거시키며, 개발용 로그가 릴리즈 빌드에 포함되지 않도록 하기 위한 사전작업을 함
High	현재까지 Scene에 추가 배치된	1	전체 씬의 비주얼 스타일을 지속적으로 통일

	오브젝트에 Toon Shader 적용		
--	----------------------	--	--

<태스크 할당>

할당자	태스크
유도현	맵 구역 설계 (화장실, 거실, 부엌, 침실 등)
	게임 배경을 기반으로 자세한 스토리보드 제작
	기믹 요소 추가 - 반발 오브젝트
	기믹 요소 추가 - 접촉벽
	기믹 요소 추가 - 러닝머신
	기믹 요소 추가 - 리모컨 (스위치)
김민성	맵 구역 설계 (화장실, 거실, 부엌, 침실 등)
	현재까지 Scene에 추가 배치된 오브젝트에 Toon Shader 적용
	기믹 요소 추가 - 토스터
	기믹 요소 추가 - 전자레인지
	기믹 요소 추가 - 트램펄린
이서영	아이템 모델링 및 애니메이션 (비닐봉지, 음식 등)
	Paused Menu, Timer 기능 표시 UI
	아이템 및 오브젝트 용으로 사용 가능한 무료 모델 서치
박수빈	보유 중인 아이템 기능 표시 UI
	상점 UI
	(디자인) Main Scene 디자인 및 기본 UI 컴포넌트 제작
	기능 테스트용 로그/디버그 출력 정리
민경한	플레이어 조작감 개선
	플레이어 함수 리팩토링
	시네머신 카메라 시스템 적용
	기존 플랫폼 함수 개선
	기믹 요소 추가 - 슬라이드벽
	기믹 요소 추가 - 점멸 플랫폼

<개인별 가용시간>

	Week1	Week2
박수빈	12h	10h
민경한	30h	20h
유도현	10h	15h
김민성	10h	10-15h

이서영	10h	12h
-----	-----	-----