|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 會議記錄 | |  |
| 主題 | Android第六組第二次會議 | |
| 時間 | 2017/11/21 | |
| 地點 | 電機二館205教室 | |
| 主席 | 李佳育 | |
| 紀錄 | 高培倫 | |
| 出席人員 | 陳祈臻、李佳育、高培倫 | |
| 會議內容 | | |
| 議程 | 討論時程細節  決定SDD分工 | |
| 結論事項 | SDD分工 :  高培倫 - 系統模型與架構  陳祈臻 - 流程設計  李佳育 - 資料設計  甘特圖完成 | |
| 問題與解決 | Q: 是否在設計遊戲時針對目標記帳以及普通記帳有所不同?  A: 目標記帳使用里程碑的方法讓系統自動升級建築物，而普通記帳讓使用者每記一筆帳就可以獲得素材自己升級。  Q: 如果unity無法用之備案?  A: 使用android 的 OpenGL，不過畫面會稍微拙劣一點。 | |
| 備註 |  | |