1. 아이디어 구상 및 기획(5일): 11. 17 월 ~ 11. 22 금
2. 개발환경: Unity 2018.4.12f1(LTS)
3. 플랫폼: PC (1920x1080)
4. 게임 프로그래밍 단계
   1. 기본스토리 및 컨셉 : 완료 (심성보)
   2. 로그라이크 기능
      1. 랜덤 지형생성 던전완료, 월드맵 진행중(홍성우)
      2. 일정 구역에 몬스터 생성 보류
   3. 디펜스 게임 기능
      1. 몬스터 생성 및 플레이어 추적기능 완료 (정진희)
      2. 로그라이크와 연계되는 추적기능 (미진행)
      3. 타워설치 및 베이스캠프 강화기능 (미진행)
   4. 데이터 저장 요소
      1. 플레이어 게임 기록 및 목표 달성
      2. 플레이어 성장 데이터
   5. 서버 요소
      1. 일단은 싱글플레이 위주로만 작업
5. 게임 그래픽 단계
   1. 최종보스: 5개중 2개완성 (정영진)
   2. 정예보스: 17개중 2개완성 (정영진)
   3. 웨이브몬스터: 19개중 1개완성 (사민서)
   4. 일반몬스터: 기획중
   5. 캐릭터: 3개중 1개 진행중 (사민서)

11. 26 화 오늘목표

그래픽작업: 베히모스 45도옆면 1개 / 정예보스 2개 (정영진) / 웨이브몬스터 10개 (사민서) / 무기 10개 (심성보)

프로그래밍작업: 일정 벽 패턴을 랜덤으로 생성하여 지형형성하기 (홍성우)

디펜스게임기능: 라인을 따라 이동하는 몬스터로 수정작업 (정진희)

11. 26 화 완료목표

그래픽작업

-최종보스 1개 옆면 및 날개추가(정영진)

-플레이어캐릭터 그림 및 애니메이션(서있기, 달리기), 웨이브 몬스터 1개 (사민서)

-무기3개 및 게임 UI 컨셉 (심성보)

프로그래밍 작업

-지형 벽 패턴 알고리즘 진행중(주변 칸에 같은 패턴이 오지 않는 예외처리만 하면 완료) (홍성우)

-그리드로 최적이동거리 계산하여 추적하는 코딩 완성(이동기능만 하면 됨) (정진희)

11. 27 수 오늘목표

프로그래밍작업:

-지형 벽 패턴 알고리즘 완료 및 맵에 몬스터무리 배치 (홍성우)

-그리드로 최적이동거리 계산하여 추적하는 코딩 완성(이동기능만 하면 됨), 웨이브기능 적용 (정진희)

그래픽작업:

-최종보스 날개작업 완료 및 지형타일 그래픽 (정영진)

-웨이브몬스터 무기그래픽 (심성보)

-플레이어 캐릭터 공격모션 2가지, 웨이브몬스터 그래픽 (사민서)

11.27수 완료목표

프로그래밍작업:

-지형 벽 패턴 알고리즘 완료 (홍성우)

-그리드로 최적이동거리 계산하여 추적하는 코딩 완성, 웨이브기능 완료(추후수정가능성있음) (정진희)

그래픽작업:

-최종보스 완료(추후 패턴애니메이션에 따른 추가작업 가능성 있음) 지형타일 그래픽 작업중 (정영진)

-웨이브몬스터 무기 5개 (심성보)

-플레이어 캐릭터 공격모션 3가지 완료 및 방향에따른 공격모션 완료(사민서)

12.02월 예상목표

프로그래밍작업:

-홍성우: 지형패턴 알고리즘 추가보완

-정영진: 보스AI

-정진희: 타워 설치 및 타워AI

그래픽작업:

-심성보: wave몬스터 무기…………….

UI작업: 사민서

12.02월 완료목표

프로그래밍작업:

-홍성우: 지형패턴 알고리즘 완성

-정영진: 보스AI 이동 완료 및 전에 제작하던 지형타일 거의 완료

-정진희: 타워설치 기능 진행중

그래픽작업:

-심성보: Wave 몬스터 무기 5개

UI작업:

-사민서: 시작UI, 인게임UI 진행중

12.03화 예상목표

프로그래밍작업:

-홍성우: 미니맵, 맵가림, 던전몬스터무리 배치

-정영진: 보스AI 공격패턴 및 월드맵 지형제작

-정진희: 타워설치 및 AI 제작

그래픽작업:

-심성보: Unity 적응

UI작업:

-사민서: 시작UI, 인게임UI 제작

12.04수 완료목표

프로그래밍작업:

-홍성우: 던전맵 알파버전 완료, 몬스터배치 완료, 클래스문서작업중

-정영진: 월드맵 제작중

-정진희: 타워설치 및 AI 제작 완료

그래픽작업:

-심성보: Unity 적응

UI작업:

-사민서: 인게임 UI제작중

12.09월 작업목표

프로그래밍작업:

-홍성우: 클래스문서작업

-정영진: 월드맵 제작

-정진희: 클래스문서작업

그래픽작업:

-심성보: 퀘스트ui (xml) 틀 제작

UI작업:

-사민서: 인게임 UI제작

12.10화 작업목표

프로그래밍작업:

-홍성우: 클래스문서작업(파워포인트로변경) 및 스킬 알고리즘 진행

-정영진: 맵타일 적용,

-정진희: 몬스터 추적기능 적용, 타워기능 적용

그래픽작업:

-심성보: csv 관련 정보 문서화 작업

UI작업:

-사민서: 인게임 UI제작

12.12목 작업목표

프로그래밍작업:

-홍성우:

-정영진: 맵타일 적용,

-정진희: 몬스터 추적기능 적용, 타워기능 적용

그래픽작업:

-심성보: csv 관련 정보 문서화 작업

UI작업:

-사민서: 인게임 UI제작

캐릭터 베이스 (클래스, 애니메이션) – 사민서, 홍성우

맵 베이스 – 정영진, 홍성우

데이터테이블 (아이템, 몬스터) - 사민서

적(몬스터) ai – 정진희

보스 ai – 보류

보스 애니메이션 – 정영진

UI 기능 – 사민서

UI 그래픽 – 정영진

타워 기능 – 정진희

아이템 그래픽 – 심성보

웨이브 기능 – 정진희

몬스터, NPC 그래픽 – 사민서

보스 그래픽 – 정영진

스토리라인 – 심성보

----------------------------------------------

서버 구현

모바일 버전 구현