(진행중)  
MOA#121-2: 15x15, 20x20 에서의 퍼즐 폰트 가독성 해결하기. 폰트로 해결이 곤란한 경우, 이미지로 대체할 것.  
MOA#126: 페이드 효과가 나타나지 않는것처럼 보이는 것을 방지하기 위해, 이미지를 미리 로드하도록 변경 (프리로드)  
MOA#UNNUMBERED: 게임 중 스탠딩을 클릭할 경우, 표정 변화시키기  
MOA#UNNUMBERED: 인게임에서, 퍼즐넘버가 항상 MOA099 로 고정되는 현상  
  
(해야 하는 것 추가)  
  
  
앱 완성까지 필수적으로 해야 하는 것.  
(버그)  
  
  
(기능 및 구현)  
  
  
공개를 우선하여 보류중인 작업 (베타 이후 작업예정).  
MOA#1001: 갤러리에서 이미지를 처음 띄울 경우에만, 페이드효과가 들어가지 않는 문제  
MOA#1002: 퍼즐을 맞추거나 틀렸을 경우, 스탠딩 캐릭터가 그에 맞는 대사를 보여주는 작업  
MOA#1003: 진행상황에 따른 캐릭터와의 대화  
  
  
  
이미 완료된 작업  
~~MOA#1: 뒤로가기 버튼이 특정 상황에서 아무 반응을 하지 않는 문제.  
MOA#2: 로비에서 "나가기" 버튼을 누를 경우, UI 가 사라지기만 하고, 앱이 종료되지 않는 문제.  
MOA#3: 버튼이 나타나거나 사라지는 순간에 버튼을 누를 경우 오작동 하는 문제.  
MOA#4: 일부 글자의 그림자가 나타나지 않는 문제 확인~~  
~~MOA#5: 해상도가 800x480이 아닌 휴대폰에서, 퍼즐과 숫자 UI 가 심하게 어긋나는 현상 해결.  
MOA#6: 여러 칸을 선택하기 위해 선택하던 중, 터치를 떼지 않았는데도 터치가 끊기던 문제 해결.~~  
~~MOA#7: 옵티머스 G Pro 에서 터치 좌표가 어긋나는 문제 해결.  
MOA#8: 특정 캐릭터의 해금된 복장을 선택한 채로, 해금되지 않은 캐릭터를 선택할 경우, 보이는 의상과 설명이 맞지 않는 문제 해결  
MOA#9: Galaxy S4 LTE 기종에서, v0.13.245 버전 기준으로 실행이 되지 않는 문제. (11주차까지는 실행이 되었고, 12주차부터 실행이 되지 않는 현상 확인)  
MOA#101: 음악 반복포인트 작업.  
MOA#102: 스테이지 진입시 스테이지에 따라(모아A, 모아B, 단풍A, 단풍B) 다른 음악이 재생되도록 작업~~  
~~MOA#102-1: 퍼즐패턴 80개 이상 작성되었다면, 모든 퍼즐에 대해 재생시킬 음악 매핑하기  
MOA#102-2: 음악에 따라서 해당 음악의 BPM과 일치하는 속도로 커서 애니메이션 표기하기.~~  
~~MOA#103: 캐릭터 선택창에서, 캐릭터를 선택함에 따라, 캐릭터의 설명이 표기되도록 작업.  
MOA#103-1: 캐릭터 설명 글로 작성하기~~  
~~MOA#104: 옷장에서 복장을 고를 시에, 복장을 선택함에 따라, 복장의 설명이 표기되도록 작업.  
MOA#104-1: 복장 설명 글로 작성하기  
MOA#105: 복장, 퍼즐, 갤러리 그림 해금기능  
MOA#105-1: 해금되었을 경우, 무엇이 해금되었는지 표기하기  
MOA#106: 갤러리 화면에서, 미리보기사진을 일러스트의 축소사진으로 보여주는 것이 아닌, 미리 크롭된 썸네일 이미지로 대체하는 작업.~~  
~~MOA#106-1: 각 캐릭터가 왼쪽이나 오른쪽을 바라보고 있는 것에 대한 밸런스 작업  
MOA#107: 모든 보상일러스트에서 작가 닉네임 표기.~~  
~~MOA#108: 퍼즐패턴 최소 80개 이상 작성.   
MOA#109: 퍼즐 선택화면에서도 캐릭터 스탠딩을 표기하는 작업~~  
~~MOA#110: 인게임 화면에서 현재 선택된 칸을 표기하는 커서에 애니메이션 부여하는 작업  
MOA#111: 갤럭시 S2 기준, 인게임 화면에서, 퍼즐과 숫자가 UI 와 어긋남. 좌표 재조정 작업.  
MOA#112: 인게임에서 메뉴버튼이나 뒤로가기 버튼이 눌릴 경우, "일시정지 메뉴" 를 띄우는 작업 및, 일시정지 상태에서 “게임 계속하기”, “게임 다시 시작하기”, “게임 그만두기” 버튼 작동.  
MOA#112-1: 인게임에서 일시정지 버튼 추가. 이 버튼의 동작은 #112 와 같습니다.~~  
~~MOA#112-2: 인게임 일시정지 시에는 눈 깜빡이기, 커서 깜빡이기 애니메이션 일시정지하도록 수정~~  
~~MOA#112-3: 인게임 일시정지 메뉴는 프로그램으로 그리는 것보다도 상위에 표기되도록 수정  
MOA#112-4: 일시정지 상태에서, 안드로이드 자체 뒤로가기 버튼으로 일시정지 메뉴 닫을 수 있도록 수정~~  
~~MOA#113: 퍼즐을 맞추거나 틀렸을 경우, 스탠딩 캐릭터가 웃거나 우는 표정을 짓는 작업.  
MOA#114: 기본적으로 라이프 5개를 제공하고, 표기해야 하며, 틀릴때마다 1개씩 깍고, 0개가 된 상태에서 한번 더 틀릴 경우 게임오버 처리.~~  
~~MOA#115: 퍼즐 클리어 시, "클리어 UI" 를 띄우는 작업  
MOA#116: X표시 하거나 또는 틀렸을때 표기되는 X 의 선이 잘 보이도록 굵기 증가~~  
~~MOA#117: 라이프를 카운트하도록 하고, 라이프가 0이 된 상태에서 한번 더 소모할 경우 게임오버하는 기능 추가  
MOA#118: 스테이지번호 출력  
MOA#118-1: 스테이지번호규칙 확정할 것~~  
~~MOA#119: 캐릭터 선택 안 한 상태로, 게임 시작 시도할 경우, 캐릭터 선택창이 뜨도록 수정~~MOA#120: 모든 페이드인, 페이드아웃 미적용된 아이템에 대하여 나타나고 사라질때 페이드인, 페이드아웃되도록 수정  
~~MOA#121: 글자의 가독성이 나쁜 문제.~~  
~~MOA#121-1: PC에서는 괜찮지만, 폰에 넣었을 경우에 여전히 가독성이 좋지 않은 상황이 확인되었습니다.~~MOA#122: 앱 아이콘 추가작업  
~~MOA#123: 추가 UI 요청서 작성 (#105(자물쇠 아이콘 필요), #105-1(해금되었을때의 UI 구상 필요), #112("일시정지 메뉴" UI 필요), #115("클리어 UI" 필요))~~  
~~MOA#124: “게임 기록 초기화” 기능 추가  
MOA#124: X버튼이나 O버튼으로 되어있는 버튼 중, 돌아가기 버튼이 더 좋은 상황인 경우, 돌아가기 버튼으로 교체~~  
~~MOA#125: 남은 라이프를 모두 소진했을 때, “실패 UI” 를 띄우는 작업  
MOA#127: 퍼즐을 고를 경우 해당 퍼즐의 캐릭터가 나타나도록 변경  
MOA#127-1: 옷장에서는 해당 캐릭터의 의상만 변경하도록 변경  
MOA#128: 클리어시 “축하합니다” 화면에서, 바로 다음 퍼즐로 가는 버튼 추가  
MOA#129: 퍼즐 선택 화면, 갤러리 화면에서 (현재 페이지 / 전체 페이지) 를 표기하도록 추가~~