

WBS

프로젝트 이름	[데모 루프]
프로젝트 관리자	[팀장 정현우, 최성완, 정현규, 주현해]

WBS 번호	작업 제목	작업 소유자	시작일	마감일	기간	작업 완료 비율
1	게임 개발					
1	메인 화면 UI 제작	주현해	24년 9월 20일	24년 9월 27일	7	100%
1.1	(아트)캐릭터 얼굴 일러스트 제작	정현우	24년 9월 20일	24년 11월 8일	48	100%
1.2	각종 도구 사용	정현우	24년 9월 12일	24년 10월 9일	27	100%
1.3	(아트)낙시 애니메이션 도트제작	정현우	24년 10월 6일	24년 10월 12일	6	100%
1.4	대화 시스템	정현우	24년 10월 1일	24년 10월 3일	2	100%
1.5	열매 시스템	정현우	24년 10월 5일	24년 10월 6일	1	100%
1.6	채집 애니메이션	정현우	24년 9월 12일	24년 10월 3일	21	100%
1.7	경작 및 심기 기능	정현우	24년 9월 12일	24년 9월 25일	13	100%
1.8	마커 및 타일 지정	정현우	24년 9월 14일	24년 9월 22일	8	100%
1.9	낮/밤 전환 시스템	정현우	24년 9월 14일	24년 9월 21일	7	100%
1.1	시간 및 날짜	정현우	24년 9월 14일	24년 9월 22일	8	100%
1.11	(타일맵)경작 불가능/가능 영역 지정 시스템	정현우	24년 9월 16일	24년 9월 18일	2	100%
1.12	아이템 드레그 및 드랍	정현우	24년 9월 17일	24년 9월 19일	2	100%
1.13	툴바 시스템(아이템 개수 실시간 반영 추가)	정현우	24년 9월 19일	24년 11월 3일	44	100%

1.14	인벤토리 시스템	정현우	24년 9월 22일	24년 9월 25일	3	100%
1.15	같은 씬 맵 이동	정현우	24년 9월 22일	24년 9월 23일	1	100%
1.16	플레이어 움직임 매니저	정현우	24년 9월 20일	24년 9월 22일	2	100%
1.17	페이드아웃/인 매니저	정현우	24년 9월 10일	24년 9월 14일	4	100%
1.18	npc ai 틀	정현규	24년 9월 16일	24년 9월 27일	11	100%
1.19	npc 자동 움직임	정현규	24년 10월 2일	24년 10월 8일	6	100%
1.2	다중 씬 분리작업(씬 이동할 때 데이터 보전을 위해서)	정현우	24년 10월 4일	24년 11월 13일	39	100%
1.21	낙시 기능 개발	최성완	24년 10월 4일	24년 11월 29일	55	100%
1.22	작물 성장 시스템	정현우	24년 10월 5일	24년 10월 24일	19	100%
1.23	씬 이동 시스템	정현우	24년 10월 26일	24년 10월 28일	2	100%
1.24	농장 맵타일 제작	최성완	24년 10월 21일	24년 10월 25일	4	100%
1.25	(집안, 작업실 내부) 맵타일 제작	최성완	24년 10월 28일	24년 11월 10일	12	100%
1.26	인게임 오디오 매니저(효과음, 인게임 브금)	정현우	24년 10월 28일	24년 11월 15일	17	100%
1.27	장비 제작/조합 매니저(작업실에서만 작동)	정현우	24년 10월 28일	24년 11월 15일	17	100%
1.28	(아트)인게임 UI 디자인	정현우	24년 10월 28일	24년 11월 30일	32	100%
1.29	드랍아이템 시스템	정현우	24년 10월 25일	24년 11월 5일	10	100%
1.3	스크립터블 오브젝트 >> 오브젝트로 변환/스폰	정현우	24년 10월 21일	24년 11월 30일	39	100%
1.31	작물수확 시스템	정현우	24년 11월 1일	24년 11월 10일	9	100%
1.32	(맵)작업실 + 장비 제작/조합 매니저 결합	정현우	24년 11월 1일	24년 11월 17일	10	100%
1.33	이동 명령 매니저(대화, 맵 이동 할 때 움직임 제한)	정현우	24년 11월 1일	24년 11월 18일	10	100%
1.34	플레이러가 오브젝트 충돌시, 화면 떨림 현상 제거	정현우	24년 11월 1일	24년 11월 9일	10	100%
1.35	동물 ai 구현	정현규	24년 11월 1일	24년 11월 6일	5	100%
1.36	낙시맵 타일에 (물고기 획득 시스템) 기능 추가	최성완	24년 10월 4일	24년 11월 29일	55	100%
1.37	옵션 ui 구현 및 오디오 매니저(볼륨기능추가)	주현해	24년 10월 1일	24년 11월 12일	41	100%
1.38	(마을,낙시터 타일 맵, 상점 내부) 제작	주현해	24년 11월 18일	24년 11월 20일	2	100%
1.39	중간평가용 데모제작(9.1버전)	정현우	24년 11월 16일	24년 11월 28일	12	100%
1.4	메인화면 스크립에 페이드아웃/페이드인 기능 추가	정현우	24년 11월 14일	24년 11월 15일	1	100%
1.41	나무꾼/광부 채집 시스템(모든 오브젝트에 적용 완료)	정현우	24년 11월 14일	24년 11월 16일	2	100%

1.42	동물 변신 기능(현질로 얻는 스킬)	정현우	24년 11월 18일	24년 11월 18일	1	100%
1.43	마을 타일 맵 디자인 및 레이어 수정	정현우	24년 11월 19일	24년 11월 20일	1	100%
1.44	물고기 종류별 아이템	최성완	24년 11월 19일	24년 12월 2일	13	100%
1.45	낙시터 타일 맵 디자인 수정, 박스콜라이더 작업	정현우	24년 11월 19일	24년 11월 26일	7	100%
1.46	농장에 동물 배치	정현우	24년 11월 20일	24년 11월 26일	6	100%
1.47	아이템 판매 시스템	정현우	24년 11월 19일	24년 11월 24일	5	100%
1.48	화폐 시스템	정현우	24년 11월 19일	24년 11월 25일	6	100%
1.49	사냥 시스템	정현우	24년 11월 23일	24년 11월 25일	2	100%
1.5	(아트)사냥 애니메이션 도트제작	정현우	24년 12월 1일	24년 12월 10일	9	100%
1.51	상점 기본 틀 코드 제작 및 ui 구현	정현규	24년 11월 22일	24년 12월 10일	18	100%
1.52	낙시대 아이템 성능 차이 구현(아이템에 따라 쿨타임 조절)	정현우	24년 12월 1일	24년 12월 10일	9	100%
1.53	상점 기능추가 및 일부 수정	정현우	24년 12월 14일	24년 12월 15일	1	100%
1.54	바다 상점 내부 타일맵 디자인 및 제작	최성완	24년 12월 11일	24년 12월 13일	2	100%
1.55	마을 상점 내부 타일맵 디자인 및 제작	정현규	24년 12월 12일	24년 12월 13일	1	100%
1.56	타일맵 최종 취합	정현우	24년 12월 12일	24년 12월 14일	2	100%