|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **개발일지** | | | |
| 개발과제 | 작성일 | 프로젝트 이름 | 이름 |
| 20230420 | 김씨 우주 표류기 | 김진재 |
| 1. 게임의 스토리 정하기 2. 플랫폼 게임으로서 적합한 컨셉 찾기 3. 게임의 구성 정하기 4. 프로젝트에 사용할 Asset 찾기 | | |
| 내용 | 1. 게임의 스토리 정하기   국내 역사를 바탕으로 한 게임을 목표로 하여 스토리를 정하고자 하였으나 Asset을 구하는 것에 애로사항이 생겨 가장 소스를 구하기 쉬울 것으로 보이는 스페이스 오디세이 풍으로 컨셉으로 스토리를 구상하고자 함.   1. 스페이스 오디세이 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **개발일지** | | | |
| 날짜 | 2023 | 작성시간 | 2023 |
| 이름 | 김씨우주표류기 / 김진재 | | |
| 개발과제 |  | | |
| 내용 |  | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **개발일지** | | | |
| 날짜 | 2023 | 작성시간 | 2023 |
| 이름 | 김씨우주표류기 / 김진재 | | |
| 개발과제 |  | | |
| 내용 |  | | |