처음에는 장애물의 패턴을 구현을 했습니다. 각각의 장애물들을 구하고, 각각의 패턴을 직접 플레이를 하면서 타이밍이나 시간을 구했습니다. 그리고 지속적인 플레이와 레벨디자인을 계속 진행을 하였고, 동료평가를 하면서 나왔던 버그들이나 벨런스, 레벨디자인들을 계속 고치 면서 구현을 했습니다.

프로젝트를 진행하면서 어려웠던 점은 빌드 후 나온 버그와 오류들을 고치는 부분이 어려웠습니다.