已完成：

棋盘的核心矩阵，棋子，记录功能，基础走棋规则等代码的编写。

对第一版代码进行了第一次的部分重构，精简代码并进行类的分装等。

对已完成代码的汇总，分析与总结，开启棋盘展现等下一步的进度。

商讨在棋盘基本实现的情况下可在之后追加的功能的可能性及可实践性，如点击棋子摆谱，悔棋，自行判断终局等。商讨分配下一部分各段代码编写的同学。

进行中：

分块编写，初始选择模式界面，棋盘展现，自由模式后玩家进行棋子摆放时相关规则和逻辑等。

对已完成的部分代码的测试。

计划（短期不完全，将在第二次sprint会议上进行具体商讨）：

收集整合新编写的代码，进行小组的讨论，找出新代码的优点与缺点。

根据代码完成情况制定新的计划，更新进度，如果进度允许，尝试验证更多功能的可行性，如悔棋功能，终局的自行判断。

根据测试的反馈结果，检查更正代码中的bug。

对已有代码进行统一代码风格，简化完善部分代码，初步增添注释的工作。