در کل بخش عمده‌ی آیتم‌ها و کاراکتر‌های بازی زده شده همچنان کمی تغییرات نیاز است و برای توابع کاربردی این دو بخش 3 تستر نوشته شده.

کار‌های فردی افراد، شروع از سید امیر رحمانی؛ کلاس Player و کلاس Zombie و توابع آنها ، بخش هندل کردن آیتم‌ها و اتک در کلاس HumanEnemy و تستر مربوط به اضافه و کم شدن آیتم‌ها برای پلیر و بخشی از دیباگ‌های تمام فایل‌ها.

مهدیه بابازاده؛ کلاس‌های Character ، HumanEnemy ، Medic ، ShopKeeper، توابع getter و setter کلاس Player ، تابع death برای character ها، بخشی از دیباگ‌ها و تستر مربوط به دیالوگ ها.

بعضی از بخش‌های گفته شده با همکاری دو فرد انجام شده.

محمدصالح شفقی امام؛ کلاس‌های Item، Weapon، Equipment و زیرکلاس‌های آن به جز Boot، تابع اتک Player و بخش عمده‌ی دیباگ فایل آیتم.

بهار جعفرنژاد؛ نوشتن UML برای کلاس‌ها، کلاس‌های Consumable، Relic، Boot ، تابع AddRelic برای Player و دیزاین اتک‌های Weaponها، بخشی از دیباگ‌های فایل‌ها.

توابع Attack از کلاس‌ها و زیرکلاس‌هایشان و تستر بررسی این توابع با همکاری هر دو نفر زده شده.

کارهایی که برای بازه‌ی بعدی مد نظر برای انجام هست تغییرات جزئی و تکمیل دو بخش قبلی است. بعد از اتمام این دو بخش به گروه‌های جدید برای دو بخش جدید encounter و Map (سید امیر رحمانی و بهار جعفرنژاد برای بخش Map، محمدصالح شفقی امام و مهدیه بابازاده بخش encounter) تقسیم شده و به ادامه کار می‌پردازیم. از آنجایی که کار Map احتمالا بسیار کمتر از encounter باشد پس از اتمام Map با تصمیم‌گیری در همان موقع گروه اول بخش Menu را شروع کرده و یا به گروه دوم می‌پیوندند.