بخش‌های آیتم‌ها و کاراکتر‌ها کامل شده، بخش‌های Map، Encounter، Factory و MVC ایجاد و تکمیل شده‌است. ( بخش جنریت شدن مپ ابتدا در فایل‌های مپ زده شده و سپس به فایل‌های Factory منتقل شدند.)

کار‌های فردی افراد:

سید امیر رحمانی؛ بخش پر کردن مپ با انکونتر‌ها بر اساس قوانین مپ ، بخش حرکت در Map، تابع بررسی خانه‌های در دسترس برای پلیر (مورد نیاز برای حرکت)، getter و setter های مپ، Factory برای Enemy اضافه کردن Boss به ShowMap و دیباگ کردن مشکلات فایل‌ها.

بهار جعفرنژاد؛ بخش ساختن مسیر‌های مپ بر اساس قوانین مپ، بخش نشان دادن مپ و مسیر‌های آن ، در MVC برای فایت بخش‌های Veiw و Model و توابع StartFight و کانستراکتور FightControl از بخش Control، دیباگ برخی بخش‌های کد.

محمد صالح شفقی امام؛ بدنه‌ی کلاس‌های انکونتر، بخش Cpp کلاس Medic، تابع Upgrade برای کلاس Shop، اضافه کردن بخش Upgrade در تابع Menu از کلاس Shop، بخش StateMachine برای HumanEnemy، تغییر توابع اتک آیتم‌ها، تغییر اتک Zombie، برای بخش MVC زدن فایل هدر، باقی توابع بخش Control، تکمیل یکی از توابع View و دیباگ برخی بخش‌های کد.

مهدیه بابازاده؛ بخش داستان تمام کلاس‌های انکونتر، تمامی توابع Shop به جز تابع Upgrade، کلاس رندوم انکونتر، برای بخش Factory کلاس‌های FightFactory و ShopFactory و توابع آن و ساخت تمامی آیتم‌های ممکن برای پلیر، دیباگ برخی از بخش‌های کد.

برای ادامه‌ی کار بخش منوی شروع بازی با بهار جعفر نژاد، تابع شروع بازی و ساخته شدن آبجکت پلیر با مهدیه بابازاده، منوی Pause Menu با محمد صالح شفقی امام، گیم کنترلر (مسیر اتفاقات درون هر ران و بازی) با سید امیر رحمانی.