플레이어, 돈 (2월 4일)

플레이어 이동, 공격, 체력, 스탯(강화는 나중에), 애니메이션

돈 획득(메서드 만들어 두면 몬스터 맡은 애가 몬스터랑 연결)

돈 저장

돈 획득, 사용 이펙트

체력 회복, 소모 이펙트

사망 이펙트

유물, 장비 효과 (2월 11일)

유물과 장비 효과 구현

장비창, 유물 획득, 유물 장착, 모험포인트 획득, 스탯 강화(2월 18일)

유물 획득(획득 메서드 만들면 스테이지 맡은 애가 클리어 시점에 연결)

장비창 제작(메인씬 맡은 애가 메인씬이랑 연결)

장비창에서 유물 장착

스테이지의 한 구간을 클리어 하면 모험 포인트를 획득, 그 포인트로 스탯 강화

장비, 유물 강화(2월 25일)

장비창에서 장비나 유물을 선택하여 강화