

단계	진행업무	상세업무	주담당자	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
알파버전0.1	[컨] 캐릭터. 맵. 타입.	최소한의 리소스로 제작. 키보드 입력으로 움직이는 캐릭터 제작 캐릭터가 움직이는 영역을 나타내는 간단맵 타입마다 캐릭터 색깔 바뀌도록 타입제작	남세/문익											
	[서] 기본 서버.	엔진과 통신 성공 가능하게. 구승모 교수님 예제 참고	선협											
	[툴] C# + Framework 병합 작업	C# UI와 프레임워크 상호작용 C#의 WPF 사용	지환											
	[엔] 네트워크 지원	네트워크 모듈 제작	선협											
알파버전0.2	[컨] 서버 연동 설계	서버 담당자와 데이터 통신 프로토콜 설계 피격 파티클 등 그래픽 로직 제작	문익											
	[서] 게임 로직 제작	충돌, 피격 판정 체크 이동 동기화 게임 접속 동기화	세현											
	[툴] 맵툴 제작	맵툴 UI만들기 맵 저장 방법 설계 맵 타일링 설계	지환											
	[엔] 그래픽효과, XML	애니메이션, 파티클 API제작 XML파싱, 리소스 관리 모듈 제작	선협											
알파버전0.3	[컨] 특성, 타입 로직	특성 데이터를 연동할 수 있도록 타입마다 간단한 스킬 제작(XML)	문익											
	[서] 특성, 타입 연동 제작.	클라이언트와 연동 가능하도록 쿵짝을 맞추기 상대방 사살 등으로 타입 변동 가능하도록	세현											
	[툴] 맵툴, 애니메이션툴, 특성/타입툴 제작	크리처, 아이템 배치 기능 타임라인 기반 애니메이션툴 제작 특성, 타입 데이터 생산 툴 제작	지환											
	[엔]		선협											
베타버전0.1 <제출용>	로비 UI제작		다함께											
	게임내 UI제작													
	특성, 타입 종류 추가													
	맵 그리기													
	밸런스 조정 버그													