72018, 01, 30

최희원

* 스토리 및 워크 플로우 기획서 작성
* 인트로 스토리작업
* 스테이지 스토리 작업

김민웅

* 자동전투 시스템 Rnd (타이핑 텍스트, 자동전투, 리듬게임)
* 타이핑 텍스트 메서드 변수 작업
* 프레임워크 작업
* 구조 작업

김건수

* 캐릭터 컨셉 일러스트 및 3D 리소스 find 편집
* 캐릭터 컨셉 일러스트 완료!!!

2018, 01, 31

최희원

* 스토리 및 워크 플로우 기획서 작성
* 스테이지 스토리 작업
* 리소스 및 애니메이션 작업
* 타이핑 텍스트 디벨롭

김민웅

* 자동전투 시스템 Rnd (타이핑 텍스트, 자동전투, 리듬게임)
* UI기능구현 완성

김건수

* 캐릭터 컨셉 일러스트 및 3D 리소스 find 편집
* 브금 설계
* 모션 설계

2018, 02, 01

최희원

* 스토리 및 워크 플로우 기획서 자동전투 코드분석
* 스테이지 및 3D 리소스 정검
* RPG 소스분석

김민웅

* 자동전투 시스템 Rnd (타이핑 텍스트, 자동전투, 리듬게임)
* 노트구현의 구조 설계

김건수

* 캐릭터 컨셉 일러스트 및 3D 리소스 find 편집

게임이름정함

캐릭터모션설정함

프로젝트이름정함

2018, 02, 02

최희원

* 스토리 및 워크 플로우 기획서 자동전투 코드분석
* 코드 디렉팅
* 스테이지 및 씬 구조
* UI 작업

김민웅

* 리듬 시스템 RND
* 노트 구현함

김건수

* 사운드 리소스
* 사운드 디렉팅!

2018, 02, 05

최희원

* Stage Scene, 전투 시스템, 캐릭터 애니메이션,
* 캐릭터 및 리소스 정리

김민웅

* Conversation Scnee, 타이핑 텍스트 및 일러스트, 노래선택 및 캐릭터 선택
* UI 리팩토링

김건수

* 사운드 리소스 및 Stage decoration
* 스테이지 작성

2018, 02, 06

최희원

* Stage Scene, 전투 시스템, 캐릭터 애니메이션, 시스템 구조 정리
* 자동전투 및 캐릭터 애니메이션

김민웅

* Conversation Scnee, Json 파일 입출력
* 대화씬 타이핑 텍스트 기능 및 로드 스프라이트 및 JSON

김건수

* 사운드 리소스 및 Stage decoration
* 스테이지 2, 3 제작

2018, 02, 07

최희원

* 캐릭터 애니메이션, 시스템 구조 정리, 씬 UI 디자인
* Battle manager 캐릭터 생성 및 애니메이션

김민웅

* Conversation Scnee UI 디자인
* Conversation Sprite 기능추가

김건수

* Stage 4탄 제작
* 스테이지 제작