공통

1. 처음엔 모바일로 기획했으나, 현재 진행 상황이나 방법을 보면 다들 익숙한 PC로 개발하고 있음. 그렇기에 PC로 완성을 하고, 나중에 모바일로 최적화 하는 식으로 개발하기로 변경.
2. 개발 기간을 5월까지로 연장. PlayX4에 맞춰 개발기한을 맞추기로 함.
3. 구현해야 할 것 문서 참고.

서버

1. 대기방에서 6명의 플레이어 끼리 움직이는 것, 어떤 물체에 닿으면 색이 변하는 것 까지 확인 가능함
2. 채팅창을 특정 키를 입력해서 연 다음, 채팅을 나눌 수 있게 구현 함.
3. 이를 기반으로 플레이어 이름이 나열되고, 방장은 다른 플레이어가 준비가 되면 시작 할 수 있는 시작 버튼과, 다른 플레이어들은 준비 버튼이 나오도록 구현 예정
4. 투표 관련 기능을 만들려고 노력중…

맵

1. 폐공장, 쉘터, 숲, 바다, 사막, 공장 맵 구현 완료.
2. 플레이어가 스폰될 위치 표시 완료.
3. 탈출구가 생성될 위치 표시 완료.
4. 콜라이더 적용 예정

기획

1. 메인 UI 및 게임 내 UI들 설계 중. (인 게임 화면, 메인 화면, 인벤토리 화면, 투표 화면 등)
2. 인 게임 내 시스템 (인벤토리, 제작소, 상자 등) 설계.
3. 사운드 찾을 예정
4. 아이템, 직업, 탈출루트 등 구글드라이브 문서에 초안 정리 완료.
5. 직업 세부 내용은 직업정리 VER.2 참고.
6. 플로우 차트 수정 완료.
7. Csv 관련해서 간단하게 이야기. 이용하면 좋을 것 같다 …