

4/16週五。@discord

一、想盡辦法強化gartic 執行內容，提升我們遊戲品質，具體且深具商業利益（我同意啟如的觀點，好不好賣很重要），企圖說服龍哥跟助教（今天也有跟他小聊，他之後會補充對我們專題的回饋）。

二、思考可能的替代題目，龍哥認為gartic除了過於簡單，另外是這遊戲過於著重在前端，而前端並不是我們專案題目的主要導向，他講了好幾次說我們要好好再考慮一下。

三、萬一真要更換題目，剛稍微看下啟如的兩份Xmind內容，架構都滿清楚的，如果有新的想法，用Xmind 或whimsical畫出來，之後我們討論比較方便。

0:08:26 Lawsnote

0:08:26 Basecamp

4/17 週六。@衡陽路星巴克

遲到者：啟如、孫葳

發言者：啟如

參照三個不同相似小遊戲

使用者：房間主人、房間客人

0:06:59 遊戲屬性導向：小品

會員管理：免費、收費

積分判斷：繪圖者、答題者

新增扣分機制、檢舉機制

0:01:06 是否保留即時聊天頁面：如何設定>>>答題內容，

0:01:45 輸入答案欄、跟即時聊天是兩件功能

0:02:37 即時答題系統、

0:03:05 積分判斷>>> 判斷機制

0:03:22 題庫主題：建構資料庫

0:03:37 收費機制：

0:03:41 廣告商機制

0:03:57 積分管理

0:04:09 課金問題

0:04:23 遊戲機制

0:05:05 孫葳提問：單人模式、多人模式

0:05:57 對戰模式：團隊合作 >>> 作弊行為 >>> 如何建構防呆機制

0:06:45 商業模式：

0:07:19 現有gartic 遊戲做改良：更多技術與火力展示

0:10:52 是否希望更換題目：

0:12:17 改題：佳如、啟如（過於單調，核心功能太廣泛、商業價值過低）

0:12:21 保留：凱強、宇翔（改版、提升技能端、新增sindeskhighlightline

0:14:57 一半一半：孫威

0:15:37 火力展示的內容，技術端跟業務端的觀點有很大差異，技術端

0:16:29 成品展示：技術，可以賣的商品>>> 以技術端的

0:17:53 履歷：以技術層面導向 >>>完整度也必須考量

0:20:08 用gartic 基礎做

0:20:31 1. 技術邏輯修改疊加、

0:20:40 1. 商品定位上的修改 3.

0:20:50 2. Video比動作draw to guess >>> guess to win

0:29:14 後端功能：提案（爬蟲工程）、資料顯示、會員

0:31:32 後端是資料處理：前後端資料

0:35:23 提議：新提案：要畫自己的提案Xmind

0:37:20 針對新提案的內容呈現：

0:45:02 資料庫集中：以github公帳（啟如負責建立）>>>> 題目

0:47:13 組長：宇翔

0:47:37 分工、部署：認領相關細項，每個功能作為一張票券、一個禮拜為我們的任務期

0:48:17 一個一個解決、把要做的事情分開、一週兩次小組討論（standing meeting、回顧）

0:48:43 先認領、後組長指派

0:49:39 確保進度內容

0:49:55 固定時間：

0:50:02 開票

0:53:44 github開票功能

提問一：Just Sing >>> 第三方資料提供 >>> 現有的歌曲內容全部都要版權限制、想想有沒有cc創制的資料提供

0:39:12 與youtube點擊率的分潤制度、會員收費機制、封閉式內容提供機制、行動KTV包廂app、app/網頁、

一、下次開會時間決定：週一

0:00:38 二、與龍哥開會的時間決定：週二或週三

0:00:34 三、組長選擇：宇翔