

4:Casters 프로젝트 작업 일지  
기록 날짜 : 2018. 02. 08 목요일  
회의 날짜 : 2018. 01. 31 수요일

| 1. 작업 내역      |  |   |
|---------------|--|---|
| 분류            | 회의, 기획, 명세, 프로그래밍, 그래픽, 사운드, 테스트       |   |
| 세부 사항         | 회의                                     |   |
| 2. 팀원 관리      |  |   |
| 분류            | 개인 일정 변경, 일정 지연, 일정 속행, 인력 부족, 잉여인력 발생 |   |
| 세부 사항         | 양은정                                    |   |
|               | 김민성                                    |   |
|               | 도재형                                    |   |
| 3. 팀 일정 관리    |  |   |
| 분류            | 중간발표 전, 중간발표, 최종발표 전, 최종발표 후, 멘토링      |   |
| 중요 일정 및 마감 기한 |  | 2018. 01. 31 (수) : 중간발표(오늘!!)   |
| 세부 사항         | 중간발표                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 발표 피드백</li> <li>3인 이상 pvp 시 본인을 어떻게 알수있나<br/>생각은 안해봤는데 닉네임을 띄우면 될듯</li> <li>속성 수치가 있나요<br/>아직 구현 L</li> <li>한문장에 여러개의 속성이 상쇄됨?<br/>OO</li> <li>완성된 문장을 만드는건가요?<br/>prefix postfix 제공, 그 사이의 문장을 문법에 맞게 해야만 시전 가능</li> <li>말은 언제함?<br/>버튼눌러서 캐스트할때 말할듯</li> <li>휴대폰 들고 말하면 조금...<br/>그거라고 만든게임</li> <li>실제작업기간?<br/>1월1일부터 주중 3시간 주말 8시간 정도 일한듯?</li> <li>- 발표 후 멘토링</li> <li>시간내에 완성 가능할지 모르겠다 (프로그래밍)</li> <li>게임 목적성이 부족하다</li> <li>지금 띄우는 UI창 별로다</li> <li>텍스트 너무 읽기 힘들다</li> </ul> |