

4:Casters 프로젝트 작업 일지

기록 날짜 : 2018. 01. 18 목요일

회의 날짜 : 2018. 01. 18 목요일

1. 작업 내역		
분류	회의, 기획, 명세, 프로그래밍, 그래픽, 사운드, 테스트	
세부 사항	회의	<p>오후 10시 긴급회의 :</p> <p>상황공유 - 중간발표때 다른 동아리가 시연, 플레이 가능한 데모 필요</p> <p>개발 방향 정함 - 싱글플레이로 일단 개발하고 나중에 리팩토링하기</p> <p>개발 목표</p> <p>1) 멘토링 이전 (~18.01.23)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 필드에서 몬스터가 이동, 몬스터 사냥 시 키워드 획득 - 두가지 Phase 구현 - 스킬 영향 시스템 구현 및 스킬이 시전되는 것까지 구현 <p>2) 멘토링 이후(18.01.23~)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스킬 시전 성공/실패 여부 판단 - 밸런싱 - 네트워크..관련....이슈.....핸들링..
	명세	18.01.18까지의 회의록 정리해서 깃랩에 푸시함 (빠진 부분 있음..)
2. 팀원 관리		
분류	개인 일정 변경, 일정 지연, 일정 속행, 인력 부족, 잉여인력 발생	
세부 사항	양은정	개인 일정 변경 : UI 명세, 클래스 구조 작성, 뼈대 코딩 (2일)
	김민성	개인 일정 변경 : 유니티 네트워크매니저 튜토리얼 보기, 로비 만드는 예제 할 수 있는데까지 해보기 (2일)
3. 팀 일정 관리		
분류	중간발표 전, 중간발표, 최종발표 전, 최종발표 후, 멘토링	
중요 일정 및 마감 기한		<p>2018.01.20 (토) 까지 질문 보내기 (2일 전)</p> <p>2018.01.23 (화) 멘토링 (5일 전)</p>
세부 사항	중간발표 전	<p>2018.01.20 (토) 오프라인 회의 - 개발상황 공유, 질문 정해서 보내기</p> <p>토요일 회의에서 클래스 설계 설명 시간 필요할듯, 회의 끝나고 UI 코딩 같이 하기</p> <p>UI 코딩 말고 민성이에게 뭔가 더 일을 줄 수는 없을까? AI?</p>