

4:Casters 프로젝트 작업 일지
기록 날짜 : 2018. 01. 27 토요일
회의 날짜 : 2018. 01. 27 토요일

1. 작업 내역		
분류	회의, 기획, 명세, 프로그래밍, 그래픽, 사운드, 테스트	
세부 사항	회의	<p>오후 10시 작업회의 :</p> <p>작업상황공유</p> <p>>구현완료</p> <ul style="list-style-type: none"> - 로비 만들기 (민성) → 애셋의 힘 <p>>구현 -ing</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임씬 오브젝트 관리 예제 구현 (은정) → 10%밖에 못함 <p>상황공유</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내일까지 빌드만들어야함 (일정을 어제 공지받음 라인 씨발) - 네트워크로 2인플레이 구현 해야함 (캐스팅 빼고서라도) - 지금까지는 로비로 접속하는것만 구현되어있음 - 땀땀용 2인멀티 빌드를 낼수는 있음..... 최후의 수단 - 은정, 민성 → 오늘 안암 밤샘 예정임 25:00에 안암에서 다시 회의 (장소는 다시 공지) <p>새로운 멤버 영입?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 개인 일정? : 버튼푸셔 일 없음, 31일까지 문명도 일 없음 - 각자가 추구하는 목표 <p>민성 : UI 경험해보고 싶음, 네트워크도 하고 싶음, UI < 네트워크</p> <p>재형 : 네트워크 경험해보고 싶음, UI 고치고 싶음, 사수 아래에서 지도받고싶음 (분야 노상관)</p> <p>은정 : 네트워크 하기 싫음, 메인프로그래머 일 열심히 할거임, UI 디자인은 할수있는데 코드는 짜기 싫음, 클래스 설계 하고싶음, 협업을 하고싶음</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트는 어디로 가야 하는가? <p>: 클래스 설계가 가장 중요함, 근데 가장 어려울것</p> <p>: 중요한 순서대로 정리가 필요</p> <p>: 오늘 대충 플레이 가능하게 리팩토링하고, 나중에 한번 더 리팩토링하자 이슈</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조이스틱 개선 - 전체적인 코드 리팩토링 - 캐스팅 UI에 대한 기획 수렴 필요 <p>새벽 1시 회의전까지 작업목표</p> <ul style="list-style-type: none"> - 브랜치 2players에 있는거 마스터에 옮기고 분리 (은정) - 조이스틱 개선 → 핸들 보이게 (민성) - 코드 리딩 (재형)
2. 팀원 관리		
분류	개인 일정 변경, 일정 지연, 일정 속행, 인력 부족, 잉여인력 발생	
세부 사항	양은정	<p>개인 일정 변경 : 1.27 토요일 오후 5시~10시까지 개인일정</p> <p>일정 지연 : 영창 시스템 구현 중단됨, 게임씬 오브젝트 관리 예제 구현 중단됨</p>

	김민성	개인 일정 변경 : 1.27 토요일 오후 5시~10시 드르렁
	도재형	개인 일정 변경 : 1.27 토요일 오후 5시~ 11시 개인일정
3. 팀 일정 관리		
분류	중간발표 전, 중간발표, 최종발표 전, 최종발표 후, 멘토링	
중요 일정 및 마감 기한		2018. 1. 28 (일) 까지 빌드 제출 : 1일 전 (人 ㅅㅅㅅㅅㅅㅅㅅㅅㅅㅅㅅㅅㅅㅅㅅㅅ) 2018. 1. 31(수) 중간발표 @ 춘천 : 4일 전
세부 사항	중간발표 전	2018.01.28 (일) 오전 1시 오프라인 회의 - 아마도 동방 or 할리스 3인페어프로그래밍 갑시다