

#### 4:Casters 프로젝트 작업 일지

기록 날짜 : 2018. 01. 24 수요일

회의 날짜 : 2018. 01. 24 수요일

1. 작업 내역		
분류	회의, 기획, 명세, 프로그래밍, 그래픽, 사운드, 테스트	
세부 사항	회의	<p>오후 10시 작업회의 :</p> <p>멘토링 피드백 설명 (아래에)</p> <p>상황공유 - 네트워크를 만들어야함</p> <p>작업상황</p> <p>&gt;구현완료</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 필드에서 몬스터가 이동, 몬스터 사냥 시 키워드 획득</li> <li>- 두가지 Phase 구현</li> </ul> <p>&gt;구현 -ing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스킬 영향 시스템 구현 및 스킬이 시전되는 것까지 구현</li> </ul> <p>작업목표 (~1.27 토)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 로비 만들기 구현 (민성)</li> <li>- 네이밍 컨벤션 : Network + 이름</li> </ul> <p>e.g.GameManager → Network + GameManager</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임씬 오브젝트 관리 예제 구현 (은정)</li> </ul>
2. 팀원 관리		
분류	개인 일정 변경, 일정 지연, 일정 속행, 인력 부족, 잉여인력 발생	
세부 사항	양은정	개인 일정 변경 : 1.26 금요일에 넥슨 중간발표가야해서 작업 힘들 잉여인력 발생 : 멘토링 당일 하루 쉬 (멘토링용 빌드 완성함)
	김민성	개인 일정 변경 : 1.26 금요일에 학원 일로 작업 힘들 잉여인력 발생 : 멘토링 당일 하루 쉬 (멘토링용 빌드 완성함)
3. 팀 일정 관리		
분류	중간발표 전, 중간발표, 최종발표 전, 최종발표 후, 멘토링	
중요 일정 및 마감 기한	2018. 1. 31(수) 중간발표 @ 춘천 : 7일 전	
세부 사항	중간발표 전	2018.01.27 (토) 오프라인 회의 - 같이 개발 토요일 회의에서 각자 클래스 설계 설명합시다 (지난주에 하려다가 못함) 토요일 회의 안건 → 인력 추가 투입 문제 : 도재형?