

4:Casters 프로젝트 작업 일지
기록 날짜 : 2018. 02. 08 목요일
회의 날짜 : 2018. 02. 07 수요일

1. 작업 내역		
분류	회의, 기획, 명세, 프로그래밍, 그래픽, 사운드, 테스트	
세부 사항	회의	<p>오후 10시 작업회의 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 한것 : 민성 - 여행 : 은정 - 리팩토링 시작함, 버그를...잡다가..시간이 다감... : 매니저 그룹을 좀 바꿨음 - 리팩토링 방향 : 매니저 그룹 개편 : 버그 - 로딩필요 - 페이지 둘것인가 없앨것인가 : 두자 - 앞으로 우리가 코딩해야할것? 각자 할 것? : 스킬구현 --> 은정 : 영창구현 --> 민성 : 주화입마 구현 --> 민성 : 네트워크씨발 (둘다) : 리팩토링도 계속..... --> 은정 : dedicated server?????? (유니티 서버 연동) --> 은정 : 날씨 구현 --> 은정 : 미션 구현 --> 민성 - 플레이어가 사용할 스킬 종류 : 필드에 날씨 시스템을 뒤서 자기를 보호할 보호막을 치는것 : 영창실패해도 기본공격이 나가게(ㅋㅋㅋㅋ) : 레이저공격 : 저주 (디버프 - 계수감소) : 버프 - 계수증가 : 반사 : 되로주고 말로받기 (한대맞고 두대때리기) - 일정 : 내일 기획회의? 내일 밤 10시 : 주말? --> 내일 정함
2. 팀원 관리		
분류	개인 일정 변경, 일정 지연, 일정 속행, 인력 부족, 잉여인력 발생	

세부 사항	양은정	일정 지연 : 리팩토링중 (3일)
	김민성	
3. 팀 일정 관리		
분류	중간발표 전, 중간발표, 최종발표 전, 최종발표 후, 멘토링	
중요 일정 및 마감 기한	2018. 02. 15(목) ~ 2018. 02. 17(토) : 설날연휴	
세부 사항	최종발 표 전	2018. 02. 08 (목) 오후 10시 온라인 회의 - 기획 픽스