

4:Casters 프로젝트 작업 일지

기록 날짜 : 2018. 02. 08 목요일

회의 날짜 : 2018. 02. 02 금요일

1. 작업 내역		
분류	회의, 기획, 명세, 프로그래밍, 그래픽, 사운드, 테스트	
세부 사항	회의	<p>오후 10시 점검회의 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 발표 피드백 공유 - 발표날 멘토링 이야기 <p>시간내에 완성 가능할지 모르겠다 게임 목적성이 부족하다 지금 띄우는 UI창 별로다 텍스트 너무 읽기 힘들다 → 게임 빈칸부분에 각 몬스터에 해당하는 버튼띄우고 선택한것만 버튼이랑 몬스터 밝게 빛나게 해서 차별화해서 보여주면 어떨까 → 미션같은걸 줘서 목적성을 주자 → 페이지를 없애는건 어떨까</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앞으로 어떻게 할것인가???? <p>: 2월 24일 토요일까지 개발 끝내자! : 2월 8일 목요일에 온라인회의해서 기획픽스하고, 다시 프로그래밍작업 시작 : 리팩토링 각자 해보기로 : 주말에 안동을 갈것인가??</p> <ul style="list-style-type: none"> - 도재형의 일정문제 <p>: 바빠서 프로그래밍 못할것같습니다 죄송합니다... : 둘이서 할수 있을까요? → 되는데까지 해보자</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다음 회의까지 생각해볼것 <ol style="list-style-type: none"> 1. 리팩토링 방향 2. 페이지 둘것인가 없앨것인가 3. 앞으로 우리가 코딩해야할게 얼마나 남았고 그중에 네가 할만한거? 4. 플레이어가 사용할 스킬 종류 (여러개일수록 좋음)
2. 팀원 관리		
분류	개인 일정 변경, 일정 지연, 일정 속행, 인력 부족, 잉여인력 발생	
세부 사항	양은정	개인 일정 변경 : 2.3 ~ 2.4 파티룸
	김민성	<p>개인 일정 변경</p> <p>: 중고딩 개학시즌이라 주말에 수업하면 못 올라갈수도 있음</p> <p>: 2.4 ~ 2.7 여행</p>

	도재형	개인 일정 변경 : 바빠서 팀 드랍
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