[수정]

1. 게임 내에 음악이 있음.

-> 곡 판매로 수익

2. 아이템 사용하지 않음

3. 게임 도중 많이 틀려도 죽지 않음.

로딩화면 -> 터치 -> 약간의 데이터 다운로드 시간 -> 메인화면

4. 해당 곡의 랭킹 : 해당 곡을 했던 사람들의 전체 랭킹

5. collecting Box : 게임의 목표 제공

-> 점수에 따라 상이한 박스 개수

-> 종이 박스 형태의 아이템 득템

-> 게임 내 재화(?) 형식으로 이용 가능

6. 유료버전 구매 : 게임할 때 광고시간 있음 -> 구매하면 광고 없음

6. 노래 선택은 슬라이드 형식으로 정육면체를 옆으로 90도 돌리는 방식

7. 난이도는 위아래로 큐브를 돌려서 배경색으로 난이도 표시

8. 난이도 & 곡 선택이 완료되면 게임 시작

게임 시작 -> 게임 스피드 조절 버튼 -> 시작버튼 클릭 -> 게임화면

9. 게임진행도

[회의]

1. 음악 : 우리가 배포

(1) 노래? 창업공모전 등에 지원해서 지원금

(2) 학교 -> 창업지원금(?)에 대해서 조사해보기

2. 점수

(1) 각 게임에서 얻은 점수 : average

(2) Rank

- 매 순간 Rank 변경

- 각 노래에 대한 등수 : 1,2,3 등

- 전체 Rank 배그와 똑같이

3. 속도

(1) 곡 선택 화면에서(O)

(2) 전체적으로 설정화면에서

- 1단위로 증가

3. UI

(1) 메인화면

- 랭킹 : 사용자의 전체 랭킹

사용자의 점수

오른쪽 하단 버튼 클릭 -> 자신의 랭킹에 대한 세부설명

4. 순서

곡 선택 -> 난이도 선택 -> 속도 선택 -> 게임 시작

게임 끝 -> 결과화면(자기 점수랑 해당 곡의 1,2,3등 점수) -> 메인화면