3 / 4

* 클라이언트: 방 참여 로직 UI 변경
* 서버: 방 참여 로직 변경
* 기획: 기획서 작성

3 / 11

* 회의: 전반적인 게임 컨셉에 관한 회의
* 클라이언트: 옷 입히기, 벗기기 구현
* 서버: 변경된 방 참여 로직 클라이언트와 연동, 프로토콜 문서 정리

3 /18

* 회의: 맵, 추가 일정 기획 회의
* 클라이언트: 게임 로직 구현 (이동, 기본 조작)
* 서버: 인게임 동기화 모델 구현, 최적화