|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **팀 명** | **Late But Lucky** | **팀장 확인** | |  | | |
| **이 름** | 류종원 | **기간** | | 2013.03.26~2012.04.02 | | |
| **예정 작업** | 1. 개발 회의 (6시간) 2. SNS 연동 앱 만들기 (6시간) 3. 구글앱엔진 테스트 (3시간) 4. JUnit 학습 및 적용 (3시간) 5. OpenGL ES 알아보기 (3시간) | | | | | |
| **수행결과** | 1. 개발 회의 (6시간)   DB 설계 및 클래스 다이어그램   1. OpenGL ES 사용 해보기 (1시간) 2. SNS 연동 앱 만들기 (2시간) 3. DB 모델링 (DB Designer 사용) (4시간)   로컬, 서버에서 사용될 DB 디자인   1. 자유배치 관련 구현(8시간)   런처 바탕화면에서 기존 Cell로 고정된 Layout을 Cell에 상관없이 배치 되는 Layout으로 만들기 | | | | | |
| **문제점**  **해결방법** | DB 모델링 툴이 마음에 들지 않아서 다른 툴을 알아보고 다시 작성해야 할 것 같다. | | | | | |
| **읽은 문서** |  | | 본인 Review |  | 팀장 확인 |  |
| **작성 소스** | MLayout.java (런처 바탕화면)  MLauncher\_SVR.xml (DB모델링)  MLauncher\_CLT.xml (DB모델링) | | 본인 Review |  | 팀장 확인 |  |
| **작성 문서** |  | | 팀장 Review |  | 팀장 확인 |  |
| **다음주**  **예정작업** | 1. 개발 회의 (6시간) 2. 공개S/W 제안서 (10시간) 3. 자유배치 관련 구현   런처 바탕화면 부분 테스트, OpenGL ES의 GLSurfaceView 이용해서 오브젝트 생성 후 기존 어플리케이션 아이콘 대체 작업 (20시간) | | | | | |