|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **팀 명** | **Late But Lucky** | **팀장 확인** | |  | | |
| **이 름** | 류종원 | **기간** | | 2013.04.02~2012.04.08 | | |
| **예정 작업** | 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) | | | | | |
| **수행결과** | 1. 개발 회의 (6시간) 2. 자유배치관련 구현 (20 시간)   바탕화면을 우리가 만든 레이아웃으로 적용하는 작업. 아이콘 자유 배치, 바탕화면 배경. | | | | | |
| **문제점**  **해결방법** | 기존에 레이아웃을 최대한 수정하지 않으면서 새로 만들 레이아웃을 추가하는 방법을 잘 생각 해야 할 것 같다. | | | | | |
| **읽은 문서** | Launcher.java  Worksapce.java | | 본인 Review |  | 팀장 확인 |  |
| **작성 소스** | MLayout.java (런처 바탕화면)  CellLayout.java  Launcher.java  Worksapce.java | | 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 (20시간)   바탕화면을 이미지부분을 벽지, 바닥으로 셀을 나눠서 적용. | | | | | |