타일.

캐릭터 그래픽.

공격 방법 : 코딩 스피릿, 풀쥐는 불건전하고, 설계없이는 코딩을 쓰지 않는 객체지향 코딩 스피릿. 타락자 풀쥐. 쥐들의 세상이 되는건가!

완성형 최재영.

Ex) 디자인패턴 공격, 전역변수 공격.

맵, 캐릭터, 간단한 전투, 전투종료, 맵복귀.

이펙트, AI, 대사, 연출.

모임.

능률.

풀쥐가 맛의 진미 사장과 친분. 제육. Lure JY.

-< 양산형 최재영, 제육을 넘겨주면 우리편이 된다.

-< 다대다.

-<

2008년 8월 6일

전투 발생 시 : 전투 여부 가능.

전략성 가미

최대한 시간을 내 보도록.

16일까지 1차 목표 : 간단한 전투, 스크립트 출력.

타일.

카메라 이동, 화면 전환.

값 찍어 주고.

턴 컨트롤 하고.

신도 세미나실.

세이브 로드 추가.

스토리, 대사.

월드.

아이템 : 사용.

타일 크기.

800x600 고정.

역할분담

백민석 : 대사, 사운드,

김영신 : 리드 프로그래머, 스테이트 매니저

김재우 : 배틀시스템 프로그래머

어윤욱 : UI 디자이너

휴가 계획

영신 : 이번 주 금,토,일

윤욱 : 19일~23일

앞으로의 계획

윤욱 : 11일까지 UI완성.

내일 구현하는 것은 대화창.

영신 : 오늘 12시까지 카메라 작업 완료.

내일 구현하는 것은

민석 :

스크립트 : 특정 키 눌렀을 경우 대사 출력. 엔터 키 누르면 개행. (11일까지)

파일 모든 내용을 다 불러오는 작업. (내일까지)

사운드 :

재우 : 전투 시스템.

시점 설정 이후 캐릭터 띄우고 (내일까지).

스크립트

텍스트파일을 읽어와서 상황에 맞게 뿌려준다.