

1 조 스케줄표(220629)

	화	수	목	금 (개인 작업 마무리)	월 (취합 및 디버깅)
김준철	100%	90%			
	1. 유저 객체 생성 (GM_US_01) 2. 객체 이미지 변화 (GM_US_01)	1. 중력 함수 설정 (GM_US_01) 2. 지형 랜덤 생성 (GM_ETC_01)	1. 캐릭터와 지형 접 촉 (GM_IA_02)	1. 미완성 작업 실시	
정성민	70%	0%			
	1. 투사체 생성 2. 개수 제한없이 출 력	1. 투사체 클래스 작 성 2. 방향키 필터링 기 능	1. 투사체와 몬스터 상호작용	1. 투사체 오류 점검	
김승완	100%	80%			
	1. GM_MN_01 완료	1. GM_MN_02 (50% 완료)	1. GM_MN_02 (100% 완료)	1. GM_IA_01 완료	
김동휘	65%	0%	30%	10%	
	1. LG_01	1. LG_02	1. GM_ETC_02	1. GM_ETC_03 2. GM_ETC_04	