개발일정 11/13

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 오한빛찬 | | 이영진 | 이준호 |
| ~ 10 / 29 | 프로젝트 기획서 작성 / 수정 / 검토 | | | |
| 10 / 30 | 프로젝트 기획서 제출 및 피드백 | | | |
| 11 / 1 | 프로젝트 기획서 수정 작업 | | | |
| 11 / 2 |
| 11 / 3 |
| 11 / 4 | 프로젝트 기획서 재제출 | | | |
| 11 / 5 | 1주차(게임 개발) | | | |
| 11 / 6 | Object 클래스 정의  내부 메소드 정의 | |  | |
| 11 / 7 | 암초(Object 상속) 정의 및 구현 | 포탄(Object 상속) 정의 및 구현 |
| 11 / 8 | 배(Object 상속) 정의 | | 아이템(Object 상속) 정의 및 구현 | 포탄의 물리 공식 |
| 11 / 9 |  | | | |
| 11 / 10 | 2주차(게임 개발 완료) | | | |
| 11 / 11 | 병합 작업 후 수정 | | | |
| 11 / 12 | 물리 컴포넌트 생성 | | 아이템과 암초에 물리 컴포넌트 적용 | 포탄에 물리 컴포넌트 적용 |
| 11 / 13 | 충돌 처리 컴포넌트 생성 | | 아이템과 암초에 충돌 처리 컴포넌트 적용 | 포탄에 충돌 처리 컴포넌트 적용 |
| 11 / 14 |  | | | |
| 11 / 15 | 병합 작업 후 테스트 | | | |
| 11 / 16 | 포각 생성 | | 오브젝트 총 정리 | 포신에 맞춰 대포 발사 |
| 11 / 17 | 게임 테스트 / 게임 완성 | | | |
| 11 / 18 | 3주차(서버 개발 시작) | | | |
| 11 / 19 |  | |  |  |
| 11 / 20 |  | | | |
| 11 / 21 |  | |  |  |
| 11 / 22 |  | |  |  |
| 11 / 23 |  | | | |
| 11 / 24 |  | | | |
| 11 / 25 |  | |  |  |
| 11 / 26 |  | | | |
| 11 / 27 |  | |  |  |
| 11 / 28 |  | | | |
| 11 / 29 |  | | | |
| 11 / 30 |  | | | |
| 12 / 1 |  | | | |
| 12 / 2 |  | | | |
| 12 / 3 |  |  | | |
| 12 / 4 |  | | | |
| 12 / 5 |  | | | |
| 12 / 6 |  | | | |
| 12 / 7 |
| 12 / 8 |  | | | |
| 12 / 9 |  | | | |
| 12 / 10 |
| 12 / 11 |  | | | |