* Week 0 [ \_\_\_ - 9.16 ]:
  + 程序
    - iOS端的基础移动
  + 设计
    - 部分游戏文档的设置
    - 基础的UI设计
    - 基础的游戏文本设计
    - 基础的游戏角色设计
* Week 1 [ 9.17 - 9.23 ]:
  + 程序
    - 大地图
    - NPC和僵尸的基本实现
    - 战斗，事件和交互系统的基本框架
    - UI的重构
  + 设计
    - 重构了人物的数值系统
    - 伤害技能的公式
    - 重构了装备系统
    - 重新设计了战斗系统
* Week 2 [9.24 - 9.30]:
  + 程序
    - 人物属性
    - 物品属性
    - 主界面场景
  + 设计
    - 游戏主页面 并改名为重生之日
    - 敲定了最终的数值系统
    - 增添了总计14个新的sprite
    - 敲定了大部分的装备系统的基础数值
* Week3 [10.1 - 10.7]:
  + 设计：
    - 增添了若干个新的场景中的sprite
    - 写了github的世界观，找时间去游戏论坛碰碰运气
    - 怎么说呢...这周有点咸鱼，希望自己引以为戒，下周重新回来继续开工。
* Week4 [10.8 - 10.15]:
  + 设计：
    - 无论如何，这周要重构战斗系统，参考太舞会卷。
* Week5 [10.16-10.22]:
  + 上周的战斗系统重构还算满意，接下来这周制作装备系统。
  + 装备系统上线辣！有点牛批，可以更换装备，可以根据不同标签过滤当前物品。
  + 动画效果
* Week6 [10.22- 10.29]:
  + 由于现在Developemet Log更新的非常懈怠，而且在设计上以及编程上往往都是关注于同一件事情，故将全部的更新的内容放在一起。
  + 这周关注人物的数值，因为增加了一些东西，需要决定一下具体的结算顺序以及结算关系。
  + 如果有时间的话，也需要开展标签系统。
* Weekn []:
  + vertical的人物部分
  + 更多的图