

## 2025.07.01 정규 회의 - 21시

---

전체가 모이는 것. 프로젝트 전체 목표 및 일정 공유

### 2025.07.01 - 2025.07.07 주차 (정규 회의 포함)

---

#### 할 일

- 가상 환경 및 기본 모듈 사용법 학습 시작
  - Pygame 게임 아이디어 구체화 및 기본 구조 설계
- 

### 2025.07.08 - 2025.07.14 주차 (팀별 회의)

---

#### 할 일

- github 학습하기
  - 게임 개발에 필요한 핵심 Python 모듈(random, math 등) 심화 학습
- 

### 2025.07.15 - 2025.07.21 주차 (팀별 회의)

---

#### 할 일

- Pygame 환경 설정 및 기본 창 띄우기
  - 플레이어 이동, 간단한 그래픽 표시 등 게임 기본 요소 구현 시작
- 

## 2025.07.22 정규 회의 - 21시

---

전체가 모이는 것. 팀별 중간 진행 상황 발표 및 공유. 다음 3주간의 목표 설정.

### 2025.07.22 - 2025.07.28 주차 (정규 회의 포함)

---

#### 할 일

- 게임 핵심 로직(점수 계산, 충돌 감지 등) 구현
  - 팀별 회의를 통해 기능 구현 상태 점검
- 

### 2025.07.29 - 2025.08.04 주차 (팀별 회의)

---

## 할 일

- 추가 기능 또는 레벨 구현
- 게임 메커니즘 및 사용자 인터페이스 개선
- 팀별 회의를 통해 테스트 및 피드백 반영

---

## 2025.08.05 - 2025.08.11 주차 (팀별 회의)

---

## 할 일

- 팀별 회의 (최소 2회): 최종 점검 및 발표 준비
- 최종 테스트 및 버그 수정
- 게임 완성도 높이기

---

## 2025.08.12 정규 회의 - 21시 (프로젝트 종료)

---

전체가 모이는 것. 팀별 최종 결과 발표 및 프로젝트 회고, 프로젝트 종료.

---

## 2025.08.05 - 2025.08.11 주차 (팀별 회의)

---

- 팀별 회의 (최소 2회): 최종 점검 및 발표 준비

## 안동건 팀

- 최종 테스트 및 버그 수정
- 게임 완성도 높이기