|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 도둑들 | | | |
| **1월 1주** | **2023. 1. 1 ~ 2023. 1. 7** | **작성자** | **정극훈** |
| **이번 주**  **목표** | 신년을 맞이하여 상호간의 일정 정리 및 졸업작품 개발 계획 수립 | | |
| **1/1**  **일** |  | | |
| **1/2**  **월** |  | | |
| **1/3**  **화** | **정극훈**: 모던 C++ 디자인 패턴 책을 구매하여 학습을 시작함.  **이도영**: 겨울방학 기획특강에 제출을 위한 게임 제안서를 작성함. | | |
| **1/4**  **수** | **이도영**: 겨울방학 기획특강에 제출을 위한 게임 제안서를 작성함. | | |
| **1/5**  **목** |  | | |
| **1/6**  **금** | **김혁동**: DirectX12에 관련된 일본어 문서를 찾아 팀원들에게 공유함. 정리가 잘 되어 있는 것을 확인하여 앞으로 개발함에 있어 유용할 것으로 보임. | | |
| **1/7**  **토** | **김혁동**: 팀원 이도영이 이번 달 안에 물체를 움직일 수 있을 정도로 프레임워크를 짤 수 있도록 했으면 좋겠다고 하여 그렇게 할 수 있도록 다이렉트 프레임워크의 세부 계획을 정리하기 시작. 1/8일에 완성하여 팀원 정극훈에게 제출하도록 계획 중.  **도둑들 정기회의 (19시):** [회의록 깃허브 링크](https://github.com/rmrgns/gameproject_proceedings/tree/main/%EC%A1%B8%EC%97%85%EC%9E%91%ED%92%88_%ED%9A%8C%EC%9D%98%EB%A1%9D/23%EB%85%84%201%EC%9B%94)   * 클라이언트 프레임워크 구현을 위한 세부 계획이 필요함을 인지함. * 김혁동이 Flow 일정 관리 프로그램의 사용을 제안함. * 애니메이션 구현을 위해 필요한 애니메이션의 세부 사항을 요청함. * 맵 구현을 위해 필요한 리소스의 세부 사항을 요청함. * 이도영이 2월 첫째 주 회의시간까지 클라이언트에서 물체를 움직일 수 있을 정도로 프레임워크 개발을 요청함. * 협업을 할 수 있는 팀원들이 서로 매일 협업을 위한 일정을 정리함. | | |
| **이번 주 문제점 및 해결방안** | 이번 주는 팀원 모두의 개인적인 일정으로 인하여 쉬어 가는 주로서, 팀원 간의 소통 및 개발 진척 사항이 전혀 없었음. 다음 주부터는 본격적으로 졸업작품을 위한 일정이 시작되게 되므로 이러한 문제점은 해결될 것으로 보임. | | |
| **다음 주 계획** | **김혁동**: 클라이언트 프레임워크 세부 계획 설정.  **정극훈**: 김혁동이 제출한 세부 계획에 따라 프레임워크 개발 착수 및 Flow 프로그램의 시험 사용.  **이도영**: 필요한 애니메이션에 대한 세부 내용 전달, 게임 개발에 필요한 리소스의 조사 및 기획. | | |
| **비고** | ※ 김혁동은 현장실습 출퇴근 시간이 많이 소요되어 실질적으로 평일에 졸업작품 개발에 참여가 힘듦.  ※ 주간계획서 템플릿 수정 | | |