# 報告

# 連絡

# 相談

1. タイトルをもう一度相談する。
   * みんなに結を取る。
   * 3つ案を出す。
   * なぜそのタイトルにしたか聞かれた場合の理由付け

# 確認

1. 「unity」の進捗を聞く。
2. 「レッドマイン」の進捗を聞く。
3. 「タイトル＿原画」の進捗を聞く。
4. 「3Dモデルのキャラクター」の進捗を聞く。

# 作業

1. 「α版＿進捗表」の締切日を決める。
2. 「仕様書」を書く。
   * タイトル画面
   * プレイ画面
   * リザルト画面
   * メニューバーの仕様
   * 作戦の仕様
3. 発表用パワポの最終確認。