# 일반

## 링크 정리 문서

* + <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1SvieetMusYfUvkHWjVYnAuXhY2clZbYzBs4nlzCcXz0/edit#gid=0>

## 코드 리뷰 모음

* + <https://docs.google.com/document/d/1Q4AOgVPz054ISbqBamz6kPTKIUY5u4hSsohJopGUi6Y/edit#heading=h.1eng7vcfzcyn>

## 코딩 규칙

* + <https://docs.google.com/document/d/1d65681wqAPOGSiEJGevPiyMF9y692g6XPDc74d_eZhc/edit>

## 치트 키 정리

* + <https://www.notion.so/2627fa56611b404aadacbbe6d5a24877>

## 서버 소스 정리

* + <https://docs.google.com/document/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit#heading=h.6snncrettds>

## UnitTest 정리

* + <https://docs.google.com/document/d/1HdTjB6ygM4fokp21n5l5LN04N9SeiWJ137QJuvkH-2c/edit#>

# 리뷰 및 메인으로 머지 대기

* 퀘스트 임무 조건 추가 개발 - <http://redmine.supercat.in/issues/11942>
  + 업무 링크: [링크](https://docs.google.com/document/d/1YZ_Alro-xq35AuDHaqaoD-TTxaCgYLddtSbPO26aEv8/edit)
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님
  + 클라이언트팀: 이민오님
  + **brach: dev/23.02.3.001/quest-objective-type**

# 2023.01.30

## 진행 중

* 퀘스트 임무 조건 추가 개발 - <http://redmine.supercat.in/issues/11942>
  + 업무 링크: [링크](https://docs.google.com/document/d/1YZ_Alro-xq35AuDHaqaoD-TTxaCgYLddtSbPO26aEv8/edit)
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님
  + 클라이언트팀: 이민오님
  + **brach: dev/23.02.3.001/quest-objective-type**
  + unitTest 작업 (완료)
  + 완료 - UseRedGem, KillMobGroup
  + 진행 중 - UseSkill

## 완료

* ItemStack 에 대해 분석
  + 추가 처리 필요 <http://redmine.supercat.in/issues/12000>

1. 리소스를 변환 시, 오류 발생하게 처리

2. 서버 or 클라이언트에서 해당 schema 리소스 로드 시 오류 발생

* + 이민오 님 작업 완료
  + **기획팀 확인 필요**

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)
* [지속 업무] 치트 - [링크](https://docs.google.com/document/d/10T0LZI4dfh4O3yZJCXCdvy1gPGGdVCb81YftN-MHGFw/edit)
  + 공유된 노션 문서 보고 ‘완료’가 아닌 치트들 구현
    - <https://www.notion.so/2627fa56611b404aadacbbe6d5a24877>
  + “모든 기술 초기화”, “현재 레벨 모든 기술 습득”
    - 스킬 관련 작업 할 때, 해당 치트 작업 하는 것 필요

# 2023.01.27

## 진행 중

* 퀘스트 임무 조건 추가 개발 - <http://redmine.supercat.in/issues/11942>
  + 업무 링크: [링크](https://docs.google.com/document/d/1YZ_Alro-xq35AuDHaqaoD-TTxaCgYLddtSbPO26aEv8/edit)
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님
  + 클라이언트팀: 이민오님
  + **brach: dev/23.02.3.001/quest-objective-type**
  + unitTest 작업 (완료)
  + 완료 - UseRedGem, KillMobGroup
  + 진행 중 - UseSkill

## 완료

* ItemStack 에 대해 분석
  + 추가 처리 필요 <http://redmine.supercat.in/issues/12000>

1. 리소스를 변환 시, 오류 발생하게 처리

2. 서버 or 클라이언트에서 해당 schema 리소스 로드 시 오류 발생

* + 이민오 님 작업 완료
  + **기획팀 확인 필요**

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)
* [지속 업무] 치트 - [링크](https://docs.google.com/document/d/10T0LZI4dfh4O3yZJCXCdvy1gPGGdVCb81YftN-MHGFw/edit)
  + 공유된 노션 문서 보고 ‘완료’가 아닌 치트들 구현
    - <https://www.notion.so/2627fa56611b404aadacbbe6d5a24877>
  + “모든 기술 초기화”, “현재 레벨 모든 기술 습득”
    - 스킬 관련 작업 할 때, 해당 치트 작업 하는 것 필요

# 2023.01.26

## 진행 중

* 퀘스트 임무 조건 추가 개발 - <http://redmine.supercat.in/issues/11942>
  + 업무 링크: [링크](https://docs.google.com/document/d/1YZ_Alro-xq35AuDHaqaoD-TTxaCgYLddtSbPO26aEv8/edit)
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님
  + 클라이언트팀: 이민오님
  + **brach: dev/23.02.3.001/quest-objective-type**

## 완료

* ItemStack 에 대해 분석
  + 추가 처리 필요 <http://redmine.supercat.in/issues/12000>

1. 리소스를 변환 시, 오류 발생하게 처리

2. 서버 or 클라이언트에서 해당 schema 리소스 로드 시 오류 발생

* + 이민오 님 작업 완료
  + **기획팀 확인 필요**

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)
* [지속 업무] 치트 - [링크](https://docs.google.com/document/d/10T0LZI4dfh4O3yZJCXCdvy1gPGGdVCb81YftN-MHGFw/edit)
  + 공유된 노션 문서 보고 ‘완료’가 아닌 치트들 구현
    - <https://www.notion.so/2627fa56611b404aadacbbe6d5a24877>
  + “모든 기술 초기화”, “현재 레벨 모든 기술 습득”
    - 스킬 관련 작업 할 때, 해당 치트 작업 하는 것 필요

# 2023.01.25

## 진행 중

* 퀘스트 임무 조건 추가 개발 - <http://redmine.supercat.in/issues/11942>
  + 업무 링크: [링크](https://docs.google.com/document/d/1YZ_Alro-xq35AuDHaqaoD-TTxaCgYLddtSbPO26aEv8/edit)
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님
  + 클라이언트팀: 이민오님
  + **brach: dev/23.02.3.001/quest-objective-type**
  + **우선 샘플로 2개 먼저 작업**
  + Stack

| * 일회성: 미션(퀘스트) 에서 쓰이는 타입   + 모든 몬스터 처치, 재화 사용, 퀘스트가 완료되면 정보 초기화,   + 위에 2가지 사항부터 작업 * 누적형: 업적, 칭호 에서 쓰이는 타입   + 추후에 작업 |
| --- |

* + 구두 논의 내용 정리합니다.

| 구두 논의 내용 정리합니다.  상기의 제가 제안 드린 내용이 가능한 것으로 얘기되었습니다.   * 서비스 오픈 전 모든 Objective는 개발 완료 되어 있어야 함 * 카운트 값은 각 Objective 타입 당 독립적으로 카운트 저장 * 데이터 작업에 구애 받지 않음 * 동일한 수행 조건인데도 일회성과 누적형은 구분지음 * 선 작업 요청 항목   + 일회성 - 모든 몬스터 처치   + 일회성 - 재화 사용 |
| --- |

## 완료

* ItemStack 에 대해 분석
  + 추가 처리 필요 <http://redmine.supercat.in/issues/12000>

1. 리소스를 변환 시, 오류 발생하게 처리

2. 서버 or 클라이언트에서 해당 schema 리소스 로드 시 오류 발생

* + 이민오 님 작업 완료
  + **기획팀 확인 필요**

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)
* [지속 업무] 치트 - [링크](https://docs.google.com/document/d/10T0LZI4dfh4O3yZJCXCdvy1gPGGdVCb81YftN-MHGFw/edit)
  + 공유된 노션 문서 보고 ‘완료’가 아닌 치트들 구현
    - <https://www.notion.so/2627fa56611b404aadacbbe6d5a24877>
  + “모든 기술 초기화”, “현재 레벨 모든 기술 습득”
    - 스킬 관련 작업 할 때, 해당 치트 작업 하는 것 필요

# 2023.01.20

## 진행 중

* 퀘스트 임무 조건 추가 개발 - <http://redmine.supercat.in/issues/11942>
  + 업무 링크: [링크](https://docs.google.com/document/d/1YZ_Alro-xq35AuDHaqaoD-TTxaCgYLddtSbPO26aEv8/edit)
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님
  + 클라이언트팀: 이민오님
  + **어느 브랜치에서 작업 할지??**
    - 새로 브랜치를 만들어서 진행
  + **우선 샘플로 2개 먼저 작업**
  + Stack

| * 일회성: 미션(퀘스트) 에서 쓰이는 타입   + 모든 몬스터 처치, 재화 사용, 퀘스트가 완료되면 정보 초기화,   + 위에 2가지 사항부터 작업 * 누적형: 업적, 칭호 에서 쓰이는 타입   + 추후에 작업 |
| --- |

* + 구두 논의 내용 정리합니다.

| 구두 논의 내용 정리합니다.  상기의 제가 제안 드린 내용이 가능한 것으로 얘기되었습니다.   * 서비스 오픈 전 모든 Objective는 개발 완료 되어 있어야 함 * 카운트 값은 각 Objective 타입 당 독립적으로 카운트 저장 * 데이터 작업에 구애 받지 않음 * 동일한 수행 조건인데도 일회성과 누적형은 구분지음 * 선 작업 요청 항목   + 일회성 - 모든 몬스터 처치   + 일회성 - 재화 사용 |
| --- |

## 완료

* 메일 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/d/1vTdVcO3mMxgzKx43e2ckfctRnB_yr7ggCCa6c3OzR34/edit#) (완료)
  + 브랜치 명: dev/23.1.3.001/mail-currency
  + currency 타입 이메일로 보낼 수 있게 처리 필요
  + **리뷰 필요**
* 쿠폰 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit)
  + 6차 리뷰 수정 작업 (완료)
* ItemStack 에 대해 분석
  + 추가 처리 필요 <http://redmine.supercat.in/issues/12000>

1. 리소스를 변환 시, 오류 발생하게 처리

2. 서버 or 클라이언트에서 해당 schema 리소스 로드 시 오류 발생

* + 이민오 님 작업 완료
  + **기획팀 확인 필요**

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)
* [지속 업무] 치트 - [링크](https://docs.google.com/document/d/10T0LZI4dfh4O3yZJCXCdvy1gPGGdVCb81YftN-MHGFw/edit)
  + 공유된 노션 문서 보고 ‘완료’가 아닌 치트들 구현
    - <https://www.notion.so/2627fa56611b404aadacbbe6d5a24877>
  + “모든 기술 초기화”, “현재 레벨 모든 기술 습득”
    - 스킬 관련 작업 할 때, 해당 치트 작업 하는 것 필요

# 2023.01.19

## 진행 중

* 퀘스트 임무 조건 추가 개발 - <http://redmine.supercat.in/issues/11942>
  + 업무 링크: [링크](https://docs.google.com/document/d/1YZ_Alro-xq35AuDHaqaoD-TTxaCgYLddtSbPO26aEv8/edit)
  + 레드 마인 이슈 생성해서 진행 해야 함
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님
  + 클라이언트팀: 이민오님
  + **어느 브랜치에서 작업 할지??**
    - 칭호 브랜치에서 작업 필요
    - 어느 브랜치에서 작업을 할지
  + 우선 샘플로 2개 먼저 작업
  + Stack

| * 일회성: 미션(퀘스트) 에서 쓰이는 타입   + 모든 몬스터 처치, 재화 사용, 퀘스트가 완료되면 정보 초기화,   + 위에 2가지 사항부터 작업 * 누적형: 업적, 칭호 에서 쓰이는 타입   + 추후에 작업 |
| --- |

* + 구두 논의 내용 정리합니다.

| 구두 논의 내용 정리합니다.  상기의 제가 제안 드린 내용이 가능한 것으로 얘기되었습니다.   * 서비스 오픈 전 모든 Objective는 개발 완료 되어 있어야 함 * 카운트 값은 각 Objective 타입 당 독립적으로 카운트 저장 * 데이터 작업에 구애 받지 않음 * 동일한 수행 조건인데도 일회성과 누적형은 구분지음 * 선 작업 요청 항목   + 일회성 - 모든 몬스터 처치   + 일회성 - 재화 사용 |
| --- |

* 메일 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/d/1vTdVcO3mMxgzKx43e2ckfctRnB_yr7ggCCa6c3OzR34/edit#) 
  + currency 타입 이메일로 보낼 수 있게 처리 필요
  + 브랜치 생성

## 완료

* 쿠폰 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit)
  + 6차 리뷰 수정 작업 - [링크](https://docs.google.com/document/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit#heading=h.8p62i2ypngkj)
* ItemStack 에 대해 분석
  + 추가 처리 필요 <http://redmine.supercat.in/issues/12000>

1. 리소스를 변환 시, 오류 발생하게 처리

2. 서버 or 클라이언트에서 해당 schema 리소스 로드 시 오류 발생

* + 이민오 님 작업 완료
  + **기획팀 확인 필요**

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)
* [지속 업무] 치트 - [링크](https://docs.google.com/document/d/10T0LZI4dfh4O3yZJCXCdvy1gPGGdVCb81YftN-MHGFw/edit)
  + 공유된 노션 문서 보고 ‘완료’가 아닌 치트들 구현
    - <https://www.notion.so/2627fa56611b404aadacbbe6d5a24877>
  + “모든 기술 초기화”, “현재 레벨 모든 기술 습득”
    - 스킬 관련 작업 할 때, 해당 치트 작업 하는 것 필요

# 2023.01.18

## 진행 중

* 퀘스트 임무 조건 추가 개발 - [11942](http://redmine.supercat.in/issues/11942)
  + 업무 링크: [링크](https://docs.google.com/document/d/1YZ_Alro-xq35AuDHaqaoD-TTxaCgYLddtSbPO26aEv8/edit)
  + 레드 마인 이슈 생성해서 진행 해야 함
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님
  + 클라이언트팀: 이민오님
  + 칭호 브랜치에서 작업 필요
  + 우선 샘풀로 2개 먼저 작업
  + Stack
    - 일회성: 미션(퀘스트) 에서 쓰이는 타입
      * 모든 몬스터 처치
      * 재화 사용
      * 퀘스트가 완료되면 정보 초기화
      * 위에 2가지 사항부터 작업
    - 누적형: 업적, 칭호 에서 쓰이는 타입
      * 추후에 작업

| 구두 논의 내용 정리합니다.  상기의 제가 제안 드린 내용이 가능한 것으로 얘기되었습니다.   * 서비스 오픈 전 모든 Objective는 개발 완료 되어 있어야 함 * 카운트 값은 각 Objective 타입 당 독립적으로 카운트 저장 * 데이터 작업에 구애 받지 않음 * 동일한 수행 조건인데도 일회성과 누적형은 구분지음 * 선 작업 요청 항목   + 일회성 - 모든 몬스터 처치   + 일회성 - 재화 사용 |
| --- |

* 쿠폰 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit)
  + 4차 리뷰 수정 작업 - [링크](https://docs.google.com/document/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit#heading=h.8p62i2ypngkj)
* ItemStack 에 대해 분석
* 메일 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/d/1vTdVcO3mMxgzKx43e2ckfctRnB_yr7ggCCa6c3OzR34/edit#) 
  + currency 타입 이메일로 보낼 수 있게 처리 필요

## 완료

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)
* [지속 업무] 치트 - [링크](https://docs.google.com/document/d/10T0LZI4dfh4O3yZJCXCdvy1gPGGdVCb81YftN-MHGFw/edit)
  + 공유된 노션 문서 보고 ‘완료’가 아닌 치트들 구현
    - <https://www.notion.so/2627fa56611b404aadacbbe6d5a24877>
  + “모든 기술 초기화”, “현재 레벨 모든 기술 습득” -> 클라이언트 체크 필요
    - 서버에서 skill 정보를 관리하지 않아 클라이언트 에서 작업 필요

# 2023.01.17

## 진행 중

* 퀘스트 임무 조건 추가 개발 - [링크](https://docs.google.com/document/d/1YZ_Alro-xq35AuDHaqaoD-TTxaCgYLddtSbPO26aEv8/edit)
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님
  + 칭호 브랜치에서 작업 필요
* 쿠폰 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit)
  + 4차 리뷰 수정 작업

## 완료

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)
* [지속 업무] 치트 - [링크](https://docs.google.com/document/d/10T0LZI4dfh4O3yZJCXCdvy1gPGGdVCb81YftN-MHGFw/edit)
  + 공유된 노션 문서 보고 ‘완료’가 아닌 치트들 구현
    - <https://www.notion.so/2627fa56611b404aadacbbe6d5a24877>
  + “모든 기술 초기화”, “현재 레벨 모든 기술 습득” -> 내일 체크
    - 서버에서 skill 정보를 관리하지 않아 클라이언트 에서 작업 필요

# 

# 2023.01.16

## 진행 중

* 퀘스트 임무 조건 추가 개발 - [링크](https://docs.google.com/document/d/1YZ_Alro-xq35AuDHaqaoD-TTxaCgYLddtSbPO26aEv8/edit)
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님
  + 타입 추가 (완료)
    - KillMobGroup ~ PetRideDie 추가 완료

## 완료

* 쿠폰 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit)
  + 쿠폰 생성 보상 치트로 입력받게 처리 (완료)
    - 아이템번호:수량,아이템번호:수량,아이템번호:수량 형식으로 진행

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)
* [지속 업무] 치트 - [링크](https://docs.google.com/document/d/10T0LZI4dfh4O3yZJCXCdvy1gPGGdVCb81YftN-MHGFw/edit)
  + 공유된 노션 문서 보고 ‘완료’가 아닌 치트들 구현
    - <https://www.notion.so/2627fa56611b404aadacbbe6d5a24877>
  + “모든 기술 초기화”, “현재 레벨 모든 기술 습득” -> 내일 체크
    - 서버에서 skill 정보를 관리하지 않아 클라이언트 에서 작업 필요

# 2023.01.13

## 진행 중

* 퀘스트 임무 조건 추가 개발 - [링크](https://docs.google.com/document/d/1YZ_Alro-xq35AuDHaqaoD-TTxaCgYLddtSbPO26aEv8/edit)
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님
* 치트
  + 공유된 노션 문서 보고 ‘완료’가 아닌 치트들 구현
    - <https://www.notion.so/2627fa56611b404aadacbbe6d5a24877>
* 쿠폰 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit)
  + 쿠폰 생성 보상 치트로 입력받게 처리
    - 아이템번호:수량,아이템번호:수량,아이템번호:수량 형식으로 진행

## 완료

* 쿠폰 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit)
  + 코드 리뷰 3차(완료)
  + ssl connection 오류 개선
* 치트
  + 현재 접속중인 유저수를 적용 관련 확인 및 문서 갱신(완료)
    - 클라이언트 접속시 유저수 표시
    - //유저 플레이어 수 확인 치트
    - 플레이어 수 갱신 주기는 1분
    - 서버에서 치트 만들어 주시면 <https://www.notion.so/2627fa56611b404aadacbbe6d5a24877>

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)

# 2023.01.12

## 진행 중

* 퀘스트 임무 조건 추가 개발
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님
  + 작업 링크 - [링크](https://docs.google.com/document/d/1YZ_Alro-xq35AuDHaqaoD-TTxaCgYLddtSbPO26aEv8/edit)

## 완료

* 쿠폰 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit)
  + 코드 리뷰 1차(완료)

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)

# 2023.01.11

## 진행 중

* 쿠폰 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit)
  + public, scratch 타입 쿠폰 작업 (완료)
  + 이메일로 보상 지급

## 완료

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)
  + UnitTests 구조에 대해 분석
* 퀘스트 임무 조건 추가 개발
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님

# 2023.01.10

## 진행 중

* 쿠폰 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit)
  + public, scratch 타입 쿠폰 작업 (완료)
  + 이메일로 보상 지급
* 퀘스트 임무 조건 추가 개발
  + <https://www.notion.so/Objective-Achieve-c242ed5266e54c00854930f89875e587>
  + 기획자: 김정우님

## 완료

## 예정

* [지속 업무] 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)
  + UnitTests 구조에 대해 분석

# 2023.01.09

## 진행 중

* 쿠폰 시스템 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1fZwnVYtIWLO35K0_DTv2yXj6FbDoX5r2XL7hv2QYI60/edit)

## 완료

* 서버 환경 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1iD23XJb1Z18o-18N3DKcSPfPg4tlISIlI3xvev72Jog/edit)
* 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/17eh4F5r-SKMgS57NF3ef5IhedFfE2Ai-X6cyBKnrlK0/edit)
  + UnitTests 구조에 대해 분석

## 예정

# 2023.01.05

## 진행 중

* 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1iD23XJb1Z18o-18N3DKcSPfPg4tlISIlI3xvev72Jog/edit)

## 완료

* 유니티 라이센스 신청 (완료)
* HiperV 모드로 서버 설치 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1Na5fHWBzYwZVKXeS8yi4sLaVNsoBhmwoq0e37_YFfoM/edit) (완료)
  + Hyper V에 도메인 설정
    - 도메인 없이는 ssl 설정할 수 없음
  + 로그인 서버 관련 NginX 처리

## 예정

# 2023.01.05

## 진행 중

* 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1iD23XJb1Z18o-18N3DKcSPfPg4tlISIlI3xvev72Jog/edit)
* 유니티 라이센스 신청
* HiperV 모드로 서버 설치 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1Na5fHWBzYwZVKXeS8yi4sLaVNsoBhmwoq0e37_YFfoM/edit)

## 완료

* HiperV 모드로 서버 설치
  + tracecert 못가지고 오는 문제 (해결)
    - 강제로 아이피 적어서 해결

## 예정

# 

# 2023.01.04

## 진행 중

* 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1iD23XJb1Z18o-18N3DKcSPfPg4tlISIlI3xvev72Jog/edit)
* 유니티 라이센스 신청

## 완료

* HiperV 모드로 서버 설치
  + tracecert 못가지고 오는 문제 (해결)
    - 강제로 아이피 적어서 해결

## 예정

# 

# 2023.01.03

## 진행 중

* 서버 분석 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1iD23XJb1Z18o-18N3DKcSPfPg4tlISIlI3xvev72Jog/edit)
* 유니티 라이센스 신청
* HiperV 모드로 서버 설치

## 완료

* 개발 서버 실행
* 출퇴근 변경 신청

## 예정

# 

# 2023.01.02

## 진행 중

1. 서버 분석 및 분석 문서 작성 - [링크](https://docs.google.com/document/u/0/d/1iD23XJb1Z18o-18N3DKcSPfPg4tlISIlI3xvev72Jog/edit)
2. 개발 서버 실행

## 완료



## 예정

1. 개발 서버 실행