졸업작품 진행 계획서

샤샤샥 팀 – 강상준(클라이언트) ,이동수(클라이언트), 김경욱(서버)

1주차 – 언리얼 공부, 게임 제작 세부 기획

2 ~ 3주차 – 강상준 : 플레이어 움직임 공부 및 구현  
이동수 : 맵 활용 공부 및 맵 구현  
김경욱 : 데디케이트 서버 공부 , 서버공부

4주차 – 강상준 : 플레이어 피격 및 타격 판정 구현  
 이동수 : 맵 내 오브젝트 관리 구현,  
 김경욱 : 데디케이트 서버 연동, 서버공부

5주차 - 강상준 ,이동수 : 몬스터 AI 구현  
김경욱 : 플레이어 서버 연동 , 서버공부

6주차- 강상준 : 플레이어 무기에 따른 공격 변화 구현  
이동수 : 맵 내 오브젝트에 따른 플레이어 효과 구현  
김경욱 : 맵 서버 연동 , 서버공부

7주차- 강상준, 이동수 : 게임 UI 작업   
김경욱: 플레이어 무기에 따른 상태변화 서버 연동 , 서버공부

8주차- 강상준, 이동수 : 게임 캐릭터 선택 화면 (로비 씬) 구현  
 김경욱 : 로비 씬 서버 연동

9주차- 버그 수정 및 밸런스 조절