

날짜	회의 내용	기록자
	<b>UI(세원): HTML Canvas, 서블릿(태민): 중간에 spring으로 교체, DB(신기): MySQL</b> 신기	
16일	필요한 페이지: 회원가입 / 로그인 이전 페이지 / 로그인 이후 페이지 / 게임페이지(스토리 전개 페이지, 캐릭터 선택 페이지, 상점 페이지, 던전 페이지, 엔딩후 스토리 페이지, 엔딩 크레딧) 해야할일: 스토리짜기, 캐릭터(스킬, 확률계산), 몬스터, 아이템, ui전반적인 스타일 정하기, 깃 사용법, 서버DB 개요 다음 회의: <b>mysql</b> 등에서 DB랑 서버 호스팅 찾아보기-> AWS에서 로컬로 쓸 생각도 해볼 스토리 라인 등 기본적인 구성 짜여지면 캐릭터나 배경 이미지 친구에게 부탁하기 태민	
21일	프로젝트 제목: Chasing Paws <b>UI</b> 시안: 구글 드라이브 참고(캐릭터, 배경) - 캐릭터 30여개(주인공 3개, 동물 몬스터 여러장), 배경 3개(-> 스테이지 3개로 진행) - 패널, 버튼 등의 UI는 인터넷 돌아다니며 구하기 - 일단 일의로 넣어서 UI만들다 외주하면 그에 맞춰서 변경 1. 전투 정보 패널 참고 -> 레전드오브키파*, 다카스트 던전, 이라투스 스킬 사용 -> 패널 비우고 스킬 이름 써주기 2. 스토리 - 내용 -> 레퍼런스 참고 - 위에 배경 막아놓고 텍스트로만 이야기 전개 * 텍스트 한글로 3. DB - 서버는 따로 구성안하고 DB만 공통 참고가능하게 DB호스팅 사이트 찾아보기 다음 회의: 캐릭터&몬스터 스킬, 아이템 등 아이디어 회의 - 작업 방식도 생각해봐야 할듯.. 아이디어 회의하기전엔 디버깅 만들 수가 없으니까 회의 후에 그때 그때 디버깅하고 남은 시간 UI나 서블릿 도와주는 식으로	
28일	1.아이템, 스킬 정함(레퍼런스 상세 참고) 2.레벨 시스템 없고, 스킬창도 상점에서 보이게 하는 걸로 결정 해야할일: 해당 캐릭터에 맞는 스킬(4개), 무기 / 방어구 이름 정하기 - 무기(법사_세원 / 공수_태민 / 전사_신기), 방어구(머리_세원 / 상체_신기 / 하체_태민) 다음 회의: 무기 특수효과, 방어구 특수효과	3일 회상회의로 상점, 던전 대략적인 UI 구성 클래스 각자의 고유 패시브 스킬 정함 캐릭터 기본 스펙 정함
30일	1.아이템 효과 부과(등급: 일반 -> 고급 -> 희귀) - 일반) 주ؤ스텝++ -> ex. 방어구 - 방어력, 체력 + - 고급) 일반 + 보조스텝++ -> ex. 방어구 - 회피율, 체력%+ - 희귀) 고급 + 특수스텝++ -> ex. 방어구 - 체력비례 공격력 증가 2.액티브 스킬(클래스마다 공격스킬 4개 + 보조스킬 4개씩 확정) 3.물약은 일단 체력물약만 생각하기로함 4.도트덱, cc기 상세내용도 나중에 정하는 걸로	
5일	1.3일 회상회의로 상점, 던전 대략적인 UI 구성 2.캐릭터 기본 스펙, 클래스 각자의 고유 패시브 스킬 정함(레퍼런스 참고) 해야할일: dog foot	
12일	1.스킬설명추가: 던전에서 스킬시전예 마우스 올리면 뜨는 설명(스킬상세참고) 2.공격기 특성 -전사: 앞은체력비례 피해 -공수: 고정피해 데미지 -법사: 전체체력비례 피해 3.전사(AD+AP), 공수(AD), 법사(AP)	
14일	한 일: -스킬 구현(cc기 구현안함) -캐릭터 피가 0이 되면 스테이지 전 상점으로 가고, 몹 피가 0이 되면 스테이지 후 상점으로 가기 할 일: -아이템 상점에 랜덤에 뜨게 하기 -상점에서 아이템 클릭하면 인벤토리로 들어오기(서버 객체에도 들어오고, UI에도) -아이템 기능 적용(특수스텝 생각중 해봐야할듯)	신기
	한 일: spring으로 변환, 상점에서 체크한 스킬 던전으로 넣기기, 공수 스킬 구현 할 일: 마법사 스킬 구현, cc기 구현, 스킬 포인트 구현	태민
	한 일: 던전 UI 수정 및 구현 연결 할 일: 던전 UI textarea 자동스크롤 연결, 상점 UI 인벤토리 10칸으로 수정, 스킬선택칸 수정 캐릭터&몹 위에 체력바 만들기	세원
19일	캐릭터 맵 텍스처감·색감 등 직접 알아보고 비교해보기	

