**GeniE**

**수행일정**

|  |  |
| --- | --- |
| 1주 | * 프로젝트 주제 및 기능 정리 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 프로젝트 주제 구체화, 기술 조사 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) |
| 2주 | * 프로젝트 설계 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 제안서 초안 작성 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) |
| 3주 | * 프로젝트 총 기획 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 제안서 수정 및 보완 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 제안서 발표 준비 (지수민, 황정하) * Stage 1 맵 구성 (황정하) |
| 4주 | * 게임 시나리오 구성 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 안드로이드 어플 예시 제작 (최희정) * 플레이어 이동 모바일 버전 구현 (최희정) * 문 오브젝트 모션 (지수민) * 좀비 오브젝트 코드 (김윤아) * Stage 1 맵 제작 (황정하) |
| 5주 | * 안드로이드에서 유니티 연동 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 플레이 시간 측정 (최희정) * 플레이어 이동 컴퓨터 버전 구현 (지수민) * Unity BGM, 발걸음 효과음 삽입 (지수민) * 상점 초안 구성 (김윤아) * Stage 1 맵 확장 및 수정 (황정하) |
| 6주 | * 멀티 플레이 방법 찾기 (김윤아, 지수민, 최희정) * 플레이어 HP 방법 찾기 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 구글 연동 찾기 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 좀비 오브젝트 구현 및 사격 구현 (지수민, 김윤아) * Stage 1 맵 확장 및 수정 (황정하) |
| 7주 | * 구글 연동 구현 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 프로젝트 중간 발표 준비 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 플레이어 HP 구현 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * Stage 2 맵 제작 (황정하) |
| 8주 | * 멀티 플레이 구현 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 상점 및 아이템 구현 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * Stage 2 맵 확장 및 수정 (황정하) |
| 9주 | * 멀티 플레이 수정 및 보완 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 랭킹 시스템 구축 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 플레이어 이동 컨트롤러 버전 구현 (지수민, 최희정) * Stage 2 맵 확장 및 수정 (황정하) |
| 10주 | * 멀티 플레이 수정 및 보완 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * Stage 2 맵 확장 및 수정 (황정하) |
| 11주 | * VR 기기와 연동 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) |
| 12주 | * 프로젝트 최종 발표 준비 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) * 프로젝트 오류 및 테스트 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) |
| 13주 | * 팜플렛 작성 (김윤아, 지수민, 최희정, 황정하) |