1. player 움직임 구현
   1. 보는 방향만 구현(이원상)
2. 몬스터 AI
3. 이펙트
   1. 폭발 애니메이션 구현
4. 우선 순위 조정
   1. 9/5까지 공모전 지원서 제출
   2. 10/20까지 개발
   3. milestone
      1. CF(code freeze)
         1. 코드에 대한 수정은 버그에 한해서
      2. QA
         1. test case ( 뭐에 대해서 할건지 )
         2. test coverage
            1. test strategy를 활용한 test 범위 설정
         3. 일정

5. 체크리스트

TODO

1. 서버
2. 아이템, 맵 ( 맵 개수, 아이템 종류, 아이템 보상) 등 구체적인 설정 기획 (기획팀 편성)
3. 오른쪽 공격 버튼 ( 스킬, 포션 ,기본 공격)
4. 인벤토리 창과 아이템 구현
5. 사운드 삽입 ( 효과음 , 배경음악)
6. 제한 시간 설정
7. 씬 설정 구체화
8. 상점 구현
9. 한이음 공모전 지원 보고서 작성 ( 8월 20일 부터 시작)

ING

1. 몬스터ai ( A\*, 공격범위, 인식범위)
2. hp 바 설정
3. player 카메라
4. 탄막

완료

1. player ( 이동 조이스틱 , 가속도, 관성, 벽 충돌, 데미지 입을시 반응)

2. 씬 이동

3. 맵 이동

기획팀 일정

1. 매주 금요일 강남 토즈 6시 이후 ( 단톡으로 상세 일정 정하기)

추가 개발 일정

1. 이번주 목요일에 미팅 ( 강남 토즈)

Merge 일정

6. task 분배

남동규 - 버튼 디자인 및 구현

하정연 - hp바 설정 , 게임 인터페이스 ( 인벤토리)

홍혜령 - 게임 인터페이스 (인벤토리)

이시창 - 몬스터 ai

김준우 - 몬스터 탄막

이원상 - player 카메라

신명지 - player 방향

김준목 - 맵을 씬으로 이동하는데 데이터 보존 0

★★★★★★★★★★task끝내면 바로 말하고 다른 task 부여 받기!!★★★★★★★★★★★

/)\_/)˚。 ^\_\_\_\_\_\_^

( . .)☆´˚。☆ ( 눈\_눈 )

( づ♡ ☆ / ㅁㅁ /

< < ㅇ