1. To Do list(지난주)
   1. 하정연: 관성 & 슈팅
   2. 이원상: 조이스틱 & 트렐로
   3. 김준목: 신 이동
2. To Do list(이번주)
   1. 이원상: 가속도 & 트렐로
   2. 하정연: 충돌시 회전 / 방향 문제 해결
   3. 김준우: 몬스터 AI ( player 인식, 이동, 생성)
   4. 홍혜령: 맵 확장 & 이동, 탄막
   5. 김준목: 신 이동
   6. 이시창: 몬스터 AI ( player 인식, 이동, 생성 )
   7. 신명지: 화면전환( 로비, 메인화면 등 )
   8. 남동규: 탄막( 쏘고, 맞고, 탄막 없어지고 )
3. 완성을 못했을 때는??.
   1. 데드라인을 넘길 경우에는 추가 인원
   2. 데드라인은 2주로
4. 코딩 컨벤션
   1. 의미없는 변수 이름 ㄴㄴ
   2. 멘토님 자료 참고
   3. 8명 다 모이면
5. 2D로 진행
   1. 3D와 2D의 차이점을 모르겠음
   2. 가벼운 2D로 진행
6. Git
   1. organization 생성하기
7. resource…릿스...
8. 프로토 타입 완성 후 서버 & 클라로

(멘토님)

프로젝트를 할 때 일정이 늘어질 경우 리소스를 레벨링

프로토타입을 만들 때는 다같이 모여서 해결!