전체

* 컨셉
  + 미래적 배경
* retention을 위한 각자의 Task를 할당
* 캐릭터를 하나로 downgrade

Server 팀

* 확장성을 고려하여 서버 설계
* C++를 사용하여 개발
* 25일까지 task
  + Server OS / DB / porotocol 학습
  + 각자 학습한 내용을 바탕으로 개발환경 세팅
  + 클라이언트팀의 prototype을 활용하여 캐릭터 위치 정보 교환까지 구현
  + 다음주 중으로 중간 점검을 위한 행아웃 진행

조금 더 고민하는 과정을 통해서 스스로 여러 가지를 접해 볼 수 있도록

개발보다 재미를 위한 기획에 시간을 조금 더 투자

Seed 팀

* Prototype을 제작
* 아이디어들을 서로 경쟁
* 게임팀에서 이를 차용

Virtual machine

* 각 하드웨어의 가용률을 높이기 위해
* Virtual host를 활용하여 instance의 형태로 가상의 서버를 생성