



# 2DGP project

---

김연종

# 개발 진행 상황

1주차	2주차	3주차	4주차
캐릭터, 검, 무대 리소스 탐색	부족한 리소스 제작 및 게임 기본 틀 생성	캐릭터 객체 생성 및 테스트	검 객체 생성 및 테스트
경기장 바닥 탐색완료. 캐릭터 탐색 캐릭터의 크기가 불규칙해 수정 필요	게임 프레임워크, 게임월드 등의 기본엔진 탑재. 일시정지, 라운드 단위의 구성 미완	좌우 이동과 기본적인 공격 수행. 공격 중 L, R 키다운 시 버그 발생	캐릭터를 따라 움직이며 공격이 잠시 위치 변경 공격 중 L, R 키다운 시 버그 발생
30%	50%	60%	30%

# 프로젝트 수정사항

---

## 규칙 세분화

- 펜싱 – 에페의 규칙을 따름.
- 점수는 15점, 시간은 바우트(라운드)당 3분, 총 3바우트
- 동시타 기준 0.04s

## 공격의 간소화

- 상, 중, 하로 나누던 공격을 통일
- 공, 방을 단순화 시켜 행동 하나하나에 비중을 증가.

- Pulse
- Contributors
- Community
- Community Standards
- Traffic
- Commits
- Code frequency
- Dependency graph
- Network
- Forks

