

2D게임 프로그래밍

2차 발표

2021180048

게임공학과

조민근



개발 일정

1주차	계획: 리소스 수집 결과: 추가 수집 필요	60%
2주차	계획: 키보드 입력과 움직임 애니메이션 구현 결과: 입력이 있으면 캐릭터가 움직이는 구현	90%
3주차	계획: 입력에 해당하는 기술 애니메이션 구현 결과: 올라타기, 착지, 발구르기 구현, 다른 기술들 구현 예정	50%
4주차	계획: 바닥과 충돌처리 구현, 결과: 기술 구현을 위해 바닥과 충돌처리 먼저 구현완료, 중력 추가	90%
5주차	지형지물과의 충돌처리 구현	
6주차	점수 시스템 구현	
7주차	ui구현	
8주차	최종 점검	

평균
72.5%



Github 커밋통계

