

# 2D게임프로그래밍

## 2차 발표

2024184029 정유리

# 게임 진행 흐름

## ▼ 게임 시작

- 플레이어와 좀비 둘 다 각각 다른 랜덤한 장소에서 시작하기로 구상하였으나  
플레이어는 정해진 위치에서 시작하는 것으로 변경
- 서로 다른 위치에서 출발하여 탐색과 추격

## ▼ 발견

- 좀비 주변 일정 거리안에 플레이어가 들어오면 좀비AI가 추격을 시작
- 좀비의 시야밖에서 미션을 진행하고 탈출을 목표 (좀비와 일정 거리 이상 떨어져있어야 함)

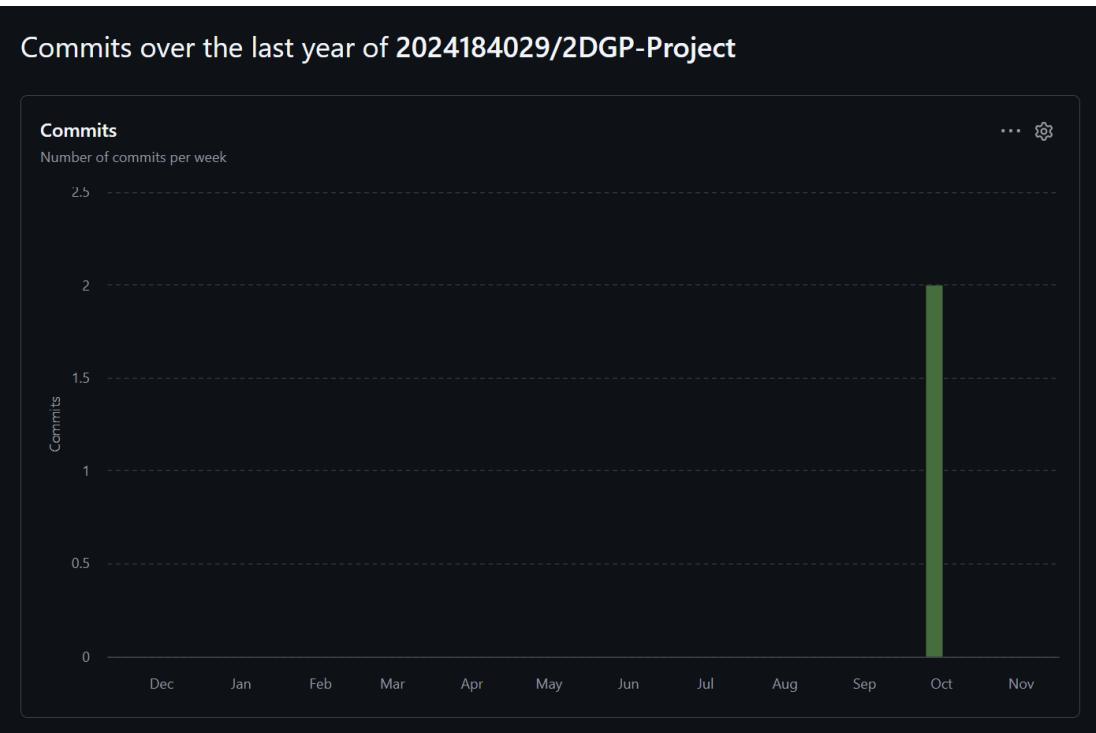
## ▼ 승리

- 플레이어가 좀비에게 잡히거나(충돌하거나), 미션 실패로 제한 시간내에 탈출하지 못 하면 즉시 게임 오버
- 플레이어가 맵 내의 미션을 2번 성공하면 탈출 가능

# 프로젝트 개발 계획 대비 현재 진행 상황 - 평균 진행률 80%

| 주차 | 계획                         | 결과  | 진행률   |
|----|----------------------------|---|-------|
| 1  | 맵 배경과 캐릭터 애니메이션 시트 등 자료 정리 | 게임 마당 등의 리소스 사이트를 참고하여 자료 정리              | 100%  |
| 2  | 게임 시작 화면, 게임 맵 세팅          | 게임 맵은 세팅하였지만 시작 화면 구현 미흡                  | 70%   |
| 3  | 맵 제작, 캐릭터 이동 구현            | 맵 제작 및 캐릭터 이동구현 O                         | 100%  |
| 4  | 좀비 AI 구현                   | 이동 및 경계 충돌 처리 구현 O, 캐릭터 와의 충돌 처리 추가 구현 예정 | 80%   |
| 5  | 맵 내 환경 오브젝트 구현             | 각 지형의 경계처리 및 환경 오브젝트 추가 구현 필요             | 50%   |
| 6  | 캐릭터 이동 스텟 및 미션 장소 설치       |   | 진행 예정 |
| 7  | 캐릭터 간 승리 조건 판정 로직 추가       |   | 진행 예정 |
| 8  | UI 구축 및 사운드 추가             |   | 진행 예정 |
| 9  | 플레이해보면서 밸런스 조정 및 버그 수정     |   | 진행 예정 |
| 10 | 전반적인 게임 퀄리티 수정 후 발표 준비     |   | 진행 예정 |

# 깃허브 커밋 통계



2DGP-Project는 1차 발표 레포이고  
2DGP-Game은 2차 발표 레포입니다.