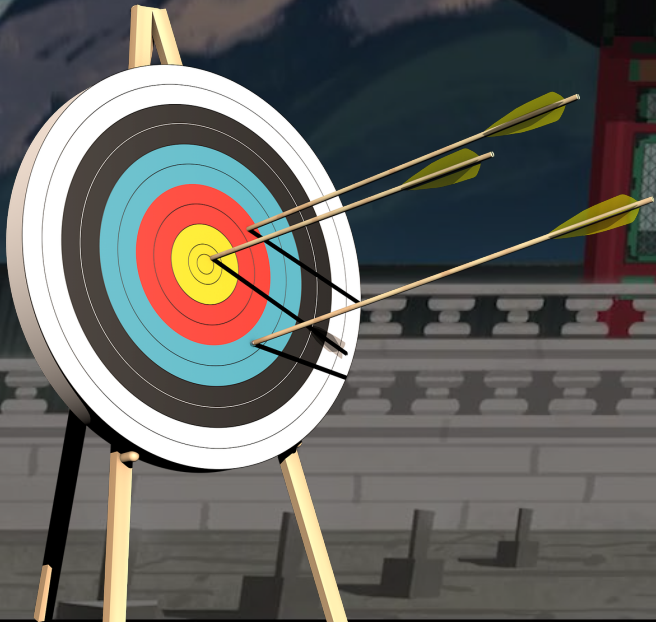


# 마 유 어

한국공학대학교 2022182041 하승민  
2023 2학기 2D게임프로그래밍  
이대현 교수님



# 신앙주안

74%

	상세 개발 일정	결과	진행률
1	리소스 구하기	· 활, 화살, 배경, 양, 똥, 바람, 똥양궁, 과녁 리소스 획득 완료	90
2	리소스 제작/편집	· 배경사진 편집 완료 · 스테이지 선택 화면 제작, 게임 시작 화면 제작 완료	90
3-4	게임 진행 틀 개발	· 게임 시작 화면 개발 완료 · 스테이지 선택 화면 개발 완료	60
5	스테이지 테마 기획	· 기본, 양, 바람, 똥, 똥양궁을 테마로 스테이지 구성	100
6-8	스테이지 개발	· 스테이지 전체 흐름 틀 개발 완료 · 스테이지 인트로 애니메이션 개발 완료	30



# 수정 사항

- 각 스테이지마다 해당하는 테마를 중심으로 방해요소 구성
  - 스테이지가 진행됨에 따라 이전 스테이지의 방해요소가 **누적**되는 방식으로 수정
- 5-10개의 테마로 스테이지 구성
  - **난이도 요소** 추가. 스테이지의 난이도에 따라 **과녁이 움직임**. 기본, 양, 바람, 똥, 똥양궁의 테마가 반복되며 **루프**를 한번 돌 때마다 난이도가 상승
- 일정 점수를 넘기면 스테이지 클리어
  - 점수에 따라 **별**이 1-3개 주어짐. 한 테마에서 모든 난이도의 스테이지에서 **별 3개**를 받았을 시 테마 클리어
- 기본 장애물로 바람이 작용
  - **하나의 테마로 분리**



