

2D 게임 프로그래밍

3차 발표

2019180032

이종혁



게임 개발 진행 상황

1주차	<ul style="list-style-type: none"> 1. 목표 : Sprite Sheet 수집, 서라운드 수집 완료 : 대리요, 말 Sprite Sheet 수집 2. 목표 : 각 Sprite 별 애니메이션 제작 완료 : 대리요와 Sprite 애니메이션 제작 (걷기, 점프, 회전, 말리기, 말려지기, 죽기, 승리이동, 패배이동, win/lose 방향장 구현) 	30% 완료
2주차	<ul style="list-style-type: none"> 1. 목표 : 수집받은 리소스로 맵의 기본 틀을 만들 완료 : 맵 위의 배경화면을 만들 (문선, 방아쇠 등), 맵별 적물 생성 2. 목표 : 각 아이템을 놓을 위치와 적을 생성할 위치, 도감 위치, 맵 등의 지정 완료 : 맵 길의 지정 및 대리요 이동시 말 이동 구현 (대리요와 말의 속도가 맞도록 각 애니메이션의 속도를 조절) 	60% 완료
3주차	<ul style="list-style-type: none"> 1. 목표 : 캐릭터의 이동과 공격, 적에게 피격시 애니메이션과, 제책과 반파 구현 완료 : 캐릭터와 적의 구현 (걷기, 말리기 속도와 정교를 움직여 적의 다양하게 할 수 있도록 구현, 승리이동 가능 구현, 원로상대에서 적으로 이동 가능하게 구현, 적에 방어 할어져도 적을 공격할 수 있도록 구현) 2. 목표 : 캐릭터와 몬스터의 상호작용 구현 현재서정 : 3주차와 4주차의 순서를 바꾸는 과정에서 몬스터와 구현이 4주차로 넘어감 	60% 완료
4주차	<ul style="list-style-type: none"> 1. 목표 : 몬스터를 맵에 그루를 노를 만들어서 스스로 움직일 수 있게 조정 2. 목표 : 몬스터를 제책과 대리지 만들, 적을 가능한 공도도 조정 	80% 완료
5주차	1~4주차를 하는동안 부족했던 점 보완	
6주차	1. 메뉴 에서 상황 을 구현한 뒤, 상황 에서 각 능력 지를 업그레이드 하고 스킬 을 할 수 있게 구현	90% 완료
7주차	<ul style="list-style-type: none"> 1. 목표 : 3번째 스태의지를 만든 후 보스몬스터를 구현 2. 목표 : 보스몬스터의 공격, 4. 제책, 대리지등을 구현 	90% 완료
40% 완료		

Repo

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Paths

