

2D 게임 프로그래밍 2차 발표

2019180032
이종혁



게임 개발 진행 상황

1 주차	<p>1. 목표 : Sprite Sheet 수집, 사운드 수집 완료 : 마리오, 맵 Sprite Sheet 수집</p> <p>2. 목표 : 각 Sprite 별 애니메이션 제작 완료 : 마리오 Sprite 애니메이션 제작 (걷기, 점프, 앉기, 달리기, 떨어지기, 죽기, 슬라이딩, 매달리기, idle상태) 양방향 구현</p>	90% 완료
2주차	<p>1. 목표 : 수집해온 리소스로 맵의 기본 틀을 만들 완료 : 맵 뒤의 배경화면을 만들 (맨션, 밤하늘 맵)</p> <p>2. 목표 : 각 아이템을 놓을 위치와 적을 생성할 위치, 토관 위치, 맵 길이 지정 완료 : 맵 길이 지정 및 마리오 이동시 맵 이동 구현 (마리오와 맵의 속도가 맞도록 각 애니메이션의 속도를 조절)</p>	30% 완료
3주차 (4주차와 순서를 바꿈)	<p>1. 목표 : 캐릭터의 이동과 공격, 적에게 피격시 애니메이션과, 체력의 변화 구현 완료 : 캐릭터의 이동 구현 (걷기, 달리기 속도와 점프를 중력에 따라 다양하게 할 수 있도록 구현, 슬라이딩 기능 구현, 점프상태에서 좌우로 이동 가능하게 구현)</p> <p>2. 목표 : 캐릭터와 몬스터의 상호작용 구현 변경사항 : 3주차와 4주차의 순서를 바꾸는 과정에서 몬스터의 구현이 4주차로 넘어감</p>	30% 완료
평균 : 50% 완료		

Pulse

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks

