

# 2D 게임 프로그래밍

## 3차 발표

2019180032

이종혁



# 게임 개발 진행 상황

1주차	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 목표 : <b>Sprite Sheet</b> 수집, <b>서라운드</b> 수집</li> <li>완료 : <b>대리요</b>, <b>말 Sprite Sheet</b> 수집</li> <li>2. 목표 : 각 <b>Sprite</b> 별 <b>애니메이션 제작</b></li> <li>완료 : <b>대리요</b>와 <b>Sprite</b> <b>애니메이션 제작</b> ( 걷기, 점프, 모기, 말리기, 떨어지기, 죽기, 승리이동, 패배이동, <b>win</b> 상태 영향장 구현 )</li> </ul>	30% 완료
2주차	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 목표 : 수집받은 리소스로 <b>맵의 기본 틀을 만들</b></li> <li>완료 : <b>맵 위의 배경화면</b>을 만들 ( <b>문선</b>, <b>방아</b>를 <b>맵</b>, <b>맵별</b> <b>작동</b> <b>성능</b> )</li> <li>2. 목표 : 각 <b>아이템</b>을 <b>놓을 위치</b>와 <b>적들</b> <b>설정할 위치</b>, <b>포관 위치</b>, <b>맵</b> <b>공격</b> <b>지정</b></li> <li>완료 : <b>맵</b> <b>공격</b> <b>지정</b> 및 <b>대리요</b> <b>이동</b> <b>시</b> <b>행</b> <b>이동</b> <b>구현</b> ( <b>대리요</b>와 <b>맵</b>의 <b>속도</b>가 <b>있도록</b> 각 <b>애니메이션</b>의 <b>속도</b>를 <b>조절</b> )</li> </ul>	60% 완료
3주차	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 목표 : <b>캐릭터</b>와 <b>이동</b>과 <b>공격</b>, <b>적에게</b> <b>피격</b> <b>시</b> <b>애니메이션</b>과, <b>제책</b>과 <b>반격</b> <b>구현</b></li> <li>완료 : <b>캐릭터</b>와 <b>이동</b> <b>구현</b> ( <b>걷기</b>, <b>말리기</b> <b>속도</b>와 <b>점프</b>를 <b>공격</b>에 <b>피격</b> <b>다양하게</b> <b>할</b> <b>수</b> <b>있도록</b> <b>구현</b>, <b>승리이동</b> <b>가능</b> <b>구현</b>, <b>원로</b> <b>상태</b>에서 <b>포관</b>로 <b>이동</b> <b>가능하게</b> <b>구현</b>, <b>포대양</b>에 <b>떨어지</b>고 <b>복합</b> <b>해</b> <b>동작</b> <b>할</b> <b>수</b> <b>있도록</b> <b>구현</b> )</li> <li>2. 목표 : <b>캐릭터</b>와 <b>몬스터</b>와 <b>공로</b> <b>작성</b> <b>구현</b></li> <li>완료 : <b>서</b> <b>정</b> <b>서</b> <b>정</b> : <b>3</b> <b>주차</b>와 <b>4</b> <b>주차</b>의 <b>순서</b>를 <b>바꾸는</b> <b>과정</b>에서 <b>몬스터</b>와 <b>구현</b>이 <b>4</b> <b>주차</b>로 <b>넣어</b> <b>감</b></li> </ul>	70% 완료
4주차	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 목표 : <b>몬스터</b>를 <b>맵</b>에 <b>그런</b> <b>물</b> <b>로</b> <b>안</b> <b>들</b> <b>어</b> <b>서</b> <b>스스로</b> <b>움직</b> <b>일</b> <b>수</b> <b>있게</b> <b>조절</b></li> <li>2. 목표 : <b>몬스터</b>를 <b>제책</b>과 <b>대리</b> <b>지</b> <b>안</b> <b>들</b>, <b>죽</b> <b>기</b> <b>가</b> <b>능</b> <b>한</b> <b>공</b> <b>도</b> <b>조</b> <b>절</b></li> </ul>	80% 완료
5주차	1~4주차를 하는동안 부족했던 정보만	
6주차	1. <b>메뉴</b> 에서 <b>상황</b> 을 <b>구현</b> 한 뒤, <b>상황</b> 에서 <b>각</b> <b>능력</b> <b>지</b> 를 <b>업</b> <b>그</b> <b>레</b> <b>드</b> <b>로</b> <b>해</b> <b>고</b> <b>스</b> <b>킬</b> <b>을</b> <b>할</b> <b>수</b> <b>있게</b> <b>구현</b>	90% 완료
7주차	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 목표 : <b>3</b> <b>번째</b> <b>스</b> <b>태</b> <b>리</b> <b>지</b> <b>를</b> <b>안</b> <b>들</b> <b>후</b> <b>보</b> <b>스</b> <b>몬</b> <b>스터</b> <b>를</b> <b>구현</b></li> <li>2. 목표 : <b>보</b> <b>스</b> <b>몬</b> <b>스터</b>와 <b>공</b> <b>격</b>, <b>공</b> <b>격</b>, <b>대</b> <b>리</b> <b>지</b> <b>를</b> <b>구현</b></li> </ul>	90% 완료
48% 완료		

Pulse

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Fora

