

1주차 ~11/21

- 깃 환경 구축 및 팀 개발 환경 구축
- 첫 화면 배경 디자인/메뉴, 일시정지, 설정 버튼 디자인/캐릭터 디자인
- 첫 발표 자료 준비 (팀 명 및 게임 명 결정)

2주차 ~11/28

- 제목 디자인/캐릭터 선택 창 디자인/메인 스테이지, 전투 스테이지 배경 디자인/몬스터 디자인

3주차 ~12/5

- 주사위 디자인/전투 화면 디자인/승리, 패배 화면 디자인/클리어, 게임 오버 화면 디자인/일시 정지 메뉴 디자인/로딩 화면 디자인
- 메뉴 화면/선택 창/스테이지 클릭 프로그래밍

4주차 ~12/12

- 주사위 굴리는 모션 및 숫자/공격, 데미지 구현/승리, 패배 구현/스테이지 혹은 메뉴 화면으로 이동 구현/일시 정지 메뉴/세이브 파일 저장 구현

5주차 ~12/19

- 게임 플레이 시 버그 혹은 확률 조정/추가할 수 있는 기능 추가 구현
- 배경 음악 및 효과음 추가

발표 준비 ~12/21

그래픽

첫 화면 배경 디자인

제목, 메뉴 디자인

일시정지, 설정 등 버튼 디자인

일시 정지 메뉴 디자인

캐릭터 선택 창 디자인

메인 스테이지 배경 디자인

전투 스테이지 배경 디자인 (~4개)

전투 화면 디자인 (밑의 UI부터 HP 창, 숫자로 데미지 표시)

승리 또는 패배 화면 디자인

주사위 디자인 (플레이어와 보스 주사위 색 다르게)

캐릭터 디자인 (이동, 공격, 사망 등 모션)

몬스터 디자인 (보스 포함 4캐릭, 각각 모션 구현)

보스 캐릭터 클리어 후 엔딩 화면 구현

게임 오버 시 화면 구현

로딩 화면 디자인

프로그래밍

변수 및 함수 통일

첫 메뉴 화면 클릭 시 이동

캐릭터 선택 창 클릭

스테이지 클릭 시 이동 모션 및 입장 구현

전투 화면 주사위 굴리는 모션

일시 정지 후 메뉴 이동 (포기하기 또는 환경 설정)

공격 모션 및 데미지 계산 구현 (주사위 숫자 별로 공격 모션 다르게)

승리 또는 패배 시 모션 구현

스테이지로 다시 이동

세이브 파일 저장 기능

클리어 후 엔딩 또는 게임 오버 시 메인 화면으로 이동

음악

-AIVA를 이용한 배경 음악 구현

-Asset Store의 공격 또는 이동 효과음 사용

깃

깃 사용 위한 환경 구축

작업 순서

+ 가능하다면 하드웨어로 혼드는 등의 기능 구현

하드 모드 오픈 (주사위 확률 조정 또는 보스 캐릭터 HP 증가)

또는 재플레이 시 경험치 그대로 가져가면서 점차 난이도 상승하는 방향

경험치를 이용하여 캐릭터 스탯 자유롭게 찍을 수 있도록

캐릭터 추가

클리어 시 얻은 재화 또는 특정 조건으로 스킨 오픈 및 착용