

2DGP PROJECT 2차 발표

2023182011 김채림

주차			진행률
1주	계획	개발에 필요한 리소스 서칭	
	결과	서칭 완료	100%
2주	계획	메뉴 배경 화면 구성/ 캐릭터 스프라이트 로딩	
	결과	메뉴 배경 화면 구성 X, 스프라이트 정리 완료	50%
3주	계획	캐릭터 조작 구현(이동, 점프, 기본 공격), 애니메이션 연동	
	결과	조작 구현 X (키입력), 애니메이션 부분 연동 O (아직 콤보등의 구현 미흡)	30%
4주	계획	전투 시스템 구현 (체력시스템, 공격/방어로직)	
	결과	공격로직만 구현 부분 완료	10%
5주	계획	UI 및 게임 흐름 (체력바, 타이머, 승패 판정 UI, 게임시작, 종료 화면)	
	결과	구현 X	0%
6주	계획	멀티 캐릭터 (상대 구현)	
7주	계획	시각적 이펙트 (피격 시 깜빡임 등) 승리/패배 연출	
8주	계획	버그 수정, 리소스 정리 및 코드 리팩토링	
9주	계획	게임발표 준비	

6주차

1. Player 키 입력 조작 구현
2. Player 여러 콤보 구현 끝내기
3. Player 방어 로직 구현
4. Hp_bar 줄어드는 것 구현

7주차

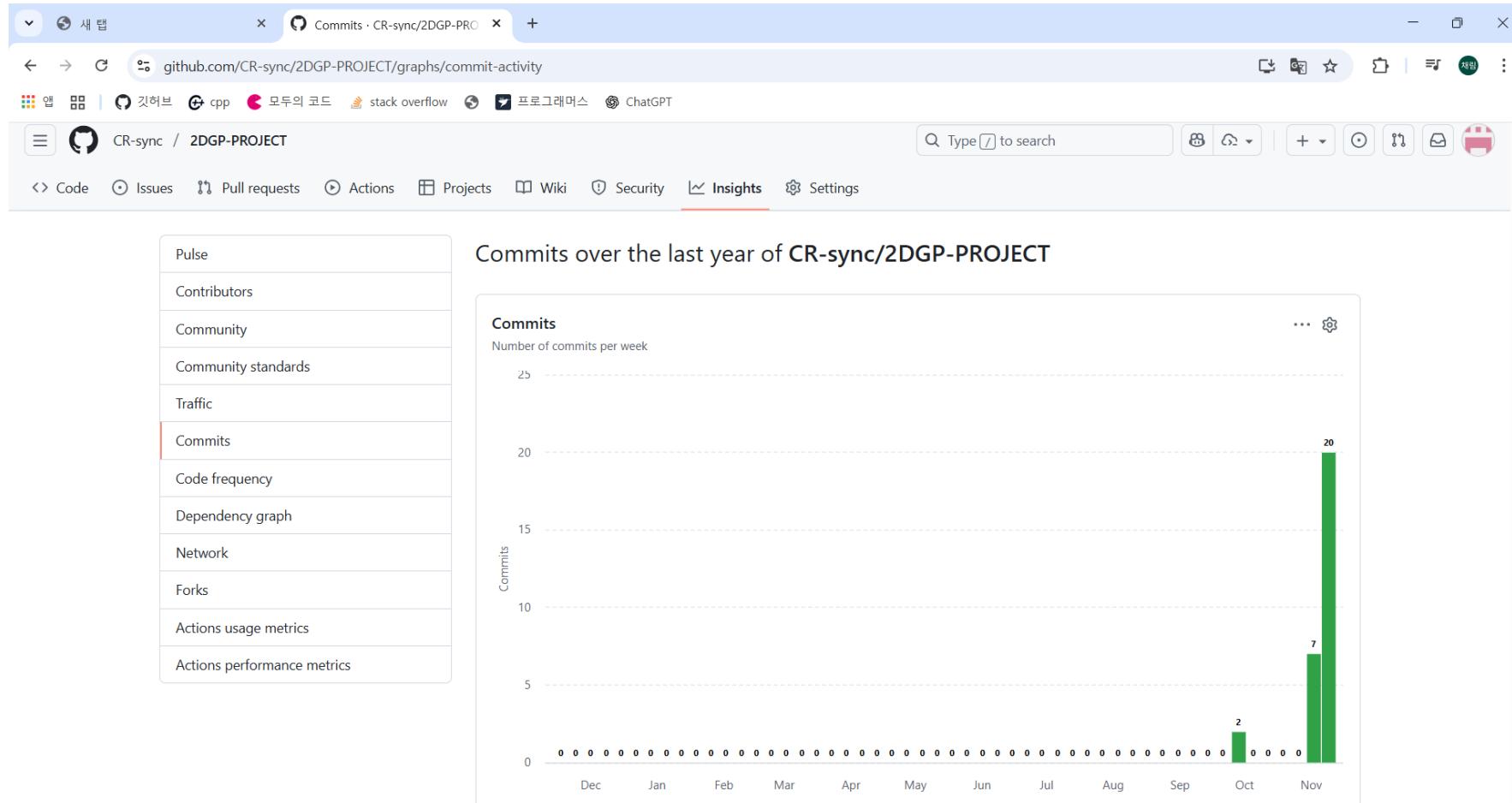
1. 적 공격 애니메이션 설정
2. 적 여러 콤보 구현 끝내기
3. 적 방어 로직 구현
4. 충돌처리

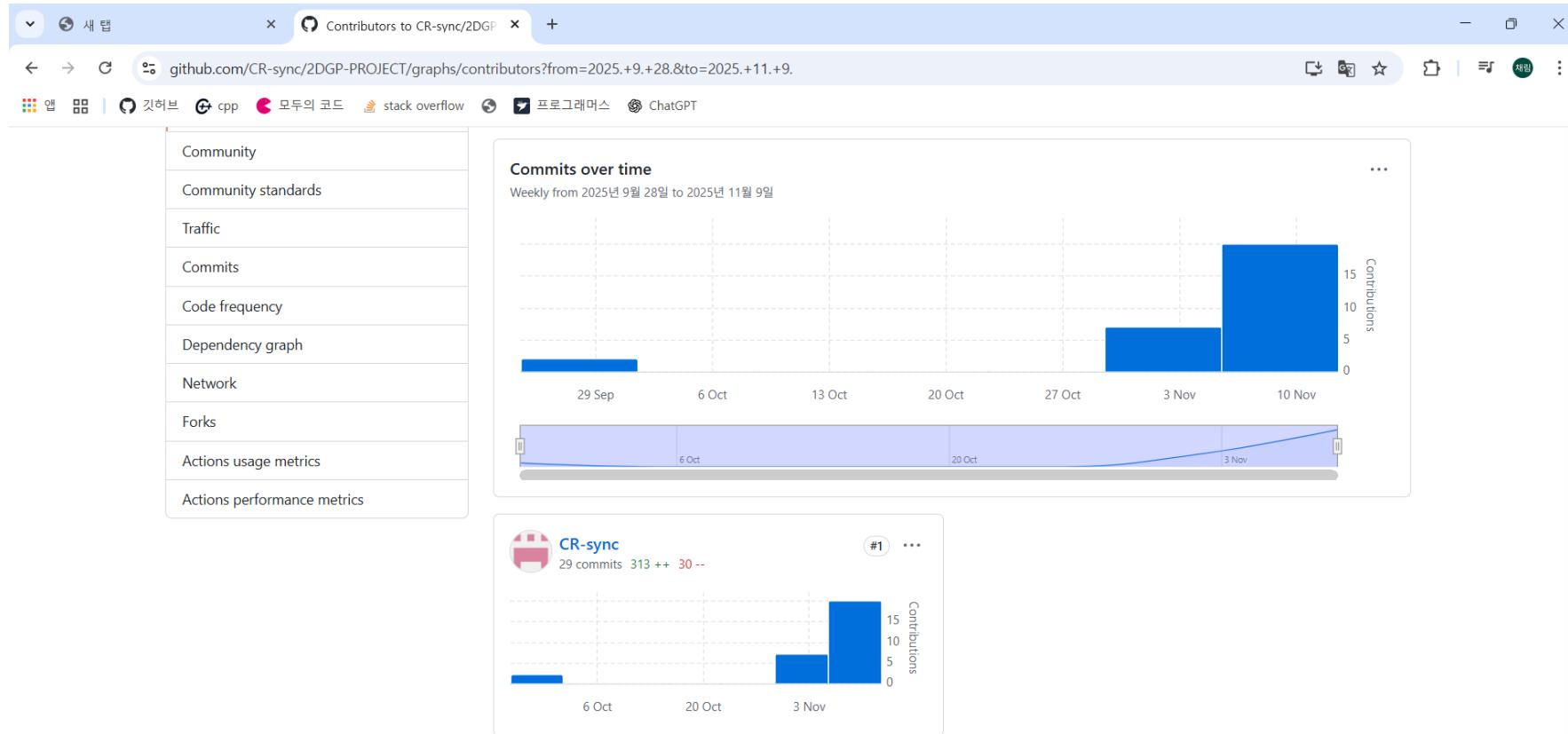
8주차

1. UI 구현 (승패 판정 UI, 게임시작, 종료 화면, 메뉴 화면)
2. UI 게임프레임워크 적용
3. 시각적 이펙트 (피격 시 깜빡임 등)

9주차

1. 버그 수정
2. 리소스 정리 및 코드 리팩토링
3. 최종 발표 준비





© 2025 GitHub, Inc. Terms Privacy Security Status Community Docs Contact Manage cookies Do not share my personal information