

OSSP 5월 2주차 Progress Report

1. 프로젝트 개요

프로젝트명: 피해줘 코로나

프로젝트 팀명: Lime Stone

프로젝트 멤버: 정은비, 윤요섭, 김세영, 정나영

2. 5월 2주차 프로젝트 진행 항목

- 게임 배경 리소스, 귀가 이펙트 제작
- 타이틀 배경, 여러 버튼 리소스 수집
- Stage별 배경 배치 및 타일맵 구현 (Street-Market-Main street)
- 주인공 스프라이트 리소스 적용 및 기본 조작 구현
- 에너미에 스프라이트 리소스 적용 및 플레이어를 쫓아 움직이는 로직 구현
- 시작 화면/엔딩 화면 버튼과 화면 연결 구현
- 게임 시간 설정: 실제 1초간 시간변수 1씩 증가(Timer 함수 이용)
- 게임 시간 변수 리셋 구현

3. 5월 3주차 프로젝트 진행 계획 및 개선 사항

- 플레이어를 따라다니는 로직 외에도 다양하게 움직이는 적을 추가할 것
- 플레이어와 적 사이의 상호작용 구현을 미리 구상하고 시작할 것
- 게임화면 상단부 면역 게이지, 점수별 엔딩 화면 리소스
- 면역 게이지 증감 구현
- 시간 카운트 다운 및 제한 시간 이후 화면 전환
- 게임 Pause/Resume 기능 및 리소스 적용 (시간변수)
- 충돌(Collision) 설정 없이 Player가 타일 맵 위에서 움직일 수 있는 방법 모색