

**2DGP 3차 발표**

**2021158039 최한샘**

# 개발 계획 대비 현재 진행 상황

1주차	수집과 움직임 설정	1. 리소스 수집 2. 플레이어 캐릭터의 움직임과 기본 기술 사용 설정(쿨타임, 발동 속도)
2주차	각종 방패 구현 NPC 구현	1. 두가지 방패의 특수 능력 구현 2. 특수 스테이지에 등장할 NPC중 2명과의 대화 구현
3주차	적군 피격	1. 적군의 랜덤 위치 생성 구현 2. 적군의 상태 지정(선공, 대기, 후퇴) 3. 적군, 아군의 피격 상태 구현
4주차	메뉴	1. 홈 스테이지 구현 2. 설정창 구현 3. 홈 스테이지에서 전투 스테이지로의 입장 구현
5주차	추가 구현 & 중간점검	1. 플레이어 개인 UI, 적 체력바, 일시정지 창 구현 2. 부족한 부분들 체크 후 개선
6주차	방패, NPC 최종 특수 스테이지	1. 2주차에 구현했던 방패 2종을 제외한 나머지 8종의 방패 특수능력 구현 2. 2명의 NPC와의 상호작용 구현 3. 특수 스테이지 구현(NPC 스테이지, 특수 오브젝트(치유, 방패) 스테이지)
7주차	적군 최종	1. 적군의 자유로운 이동 구현, 나머지 상태도 구현(공중, 은신, 지하) 2. 보스의 패턴 구현 3. 보상 상자 구현
8주차	홈스테이지	1. 홈스테이지에 게임 종료시 획득할 수 있는 재화를 사용할 수 있는 NPC 구현 2. 하드코어모드에 입장하게 해주는 NPC 구현
9주차	시작과 종료 처리 밸런스 조절 세이브데이터	1. 실제적인 게임 시작과 종료 처리 / 종료 전 스코어 합산 결과 화면 2. 밸런스 조절 3. 세이브데이터 처리
10주차	마무리	1. 최종 점검 및 릴리즈

주차	평균 70%		진행률
1주차	계획	리소스 수집, 플레이어 움직임 구현	90%
	결과	스프라이트 리소스 수집, 움직임 구현 완료 (오디오 리소스 수집 X)	
2주차	계획	방패의 특수능력 구현, NPC대화 구현	100%
	결과	방패의 특수능력 구현 완료	
3주차	계획	적군 랜덤 위치 생성, 적군 상태, 피격상태 구현	100%
	결과	-	
4주차	계획	홈스테이지, 설정, 스테이지 입장 구현	100%
	결과	-	
5주차	계획	UI, 적 체력바, 일시정지	70%
	결과	적 체력바 미구현	
6주차	계획	나머지 방패 구현, 특수 스테이지 구현	30%
	결과	방패 8개중 5개 미구현	
7주차	계획	적 이동, 보스 패턴, 보상 상자	0%
	결과	-	

# 프로젝트 수정 내용

\* 대쉬 삭제

\* 몬스터의 상태 (공중, 유령) 삭제

# Github 커밋 통계

