|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 내용 | 최소 범위 | 추가 범위 |
| 캐릭터 컨트롤 | 키보드 방향키로 캐릭터를 움직임.  방향은 대각을 포함한 좌우상하로 캐릭터가 움직일 수 있음. |  |
| 캐릭터 공격 | Z를 누르면 캐릭터가 공격함  Space bar로 폭탄을 사용할 수 있음. | 게이지를 만들어 일정 시간 후 충전이 완료되면 필살기 사용 가능 |
| 맵 | 스테이지는 총 3개가 존재  각 스테이지별로 몬스터와 보스가 존재 | 일정 조건으로 스테이지 클리어 시 보너스 맵 출현  튜토리얼 맵 추가 |
| 적 | 이동 : 맵 위쪽에서 아래쪽으로 이동  공격 : 모든 적은 종료별로 고유의 공격이 존재함  피격 : 피격된 적은 소멸되고 플레이어의 점수가 올라감. | 보스는 체력별로 공격 패턴을 달리함. |
| 난이도 | 스테이지를 넘어갈 때 마다 몬스터와 보스의 체력이 증가 | 스테이지를 넘어갈 시 적들의 공격 패턴 다양화 |
| 게임 기능 | 적의 공격에 플레이어가 공격당할 시   * 체력 카운트 감소 * 체력이 0이 될 경우 게임 종료   플레이어의 공격에 적이 맞을 시   * 체력 카운트 감소 및 소멸   스테이지 종료 후   * 다음 스테이지로 넘어갈지 게임을 종료할지 정할 수 있음 * 종료 후 점수 기록. * 마지막 스테이지를 클리어 시 자동으로 종료 | 게임 종료 후 재시작시 마지막으로 피격된 장소에서 재시작 가능 |
| 사운드 | 공격, 피격, 보스 승리, 스테이지 사운드, 폭탄 사운드 등이 존재 |  |
| 애니메이션 | 플레이어의 좌우 이동, 보스의 체력 별 모션, 폭탄 모션 등이 존재 | 피격 시 이펙트 추가 |
| 캐릭터 | 하나의 캐릭터가 존재 | 여러 캐릭터가 존재하여 서로 다른 공격 모션과 스킬을 사용함. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 주차 | 핵심 처리 기능 | 기능을 위하여 하는 일 |
| 1주차 | 기본 디자인 | 1. 맵과 캐릭터의 구현을 위한 리소스 수집 2. 게임 시작과 종료 후 화면의 이동 구현 |
| 2주차 | 오브젝트  생성 및 처리 | 1. 캐릭터 구현(공격 모션 및 공격) 2. 적 구현(공격) 3. 서로 피격이 되는지 확인하여 피격 시 사라지게 함. |
| 3주차 | 맵 디자인 | 1. 맵 별 적들의 출현 조건 설정 2. 맵의 기본 이미지 및 사운드 구현 |
| 4주차 | 중간 점검 및  메뉴 추가 | 1. 사운드, 애니메이션 이펙트를 보이게 하는지 아닌지 확인하는 메뉴 추가 2. 인 게임 내부에서 정지 메뉴 이동 기능 추가 3. 오브젝트 충동처리 보완 |
| 5주차 | 패턴 디자인 | 1. 스테이지별 적의 공격 방법 다양화 2. 보스 오브젝트 생성 및 공격 모션 추가 |
| 6주차 | 패턴 디자인 | 1. 플레이어의 공격 방법 다양화 2. 폭탄의 기능 설계 |
| 7주차 | 스테이지  최종 제작 | 1. 모든 스테이지 제작완료 및 연결 검사 2. 추가 범위 기능 제작 |
| 8주차 | 마무리 | 1. 최종 점검 및 제출 |