

2D게임 프로그래밍

분식왕

목차

01 1차 개발 일정

02 남은 개발 일정 Github - Commit 그래프

진행 상황	계획	결과	진행률(%)
1주차	리소스 구하기 및 리소스 정리하기	리소스를 일일이 스크린 샷을 통해 얻고 작업을 통해 다듬기	100
2주차	플레이어의 움직임 구현	플레이어 움직임 + 플레이어 행동 구현	100
3주차	맵에서의 충돌조건 구현 플레이어의 행동 구현	맵에서의 충돌 및 상호작용 구현	100
4주차	손님의 행동 알고리즘 구상 및 구현	손님 행동 알고리즘 상호작용의 로직 구상 및 구현 수업에서 배운 프레임 워크 적용 시작	100
5주차	손님의 행동 알고리즘 구현	손님 행동 알고리즘 상호작용의 로직 구현 (출력 X) 수업에서 배운 프레임 워크 적용	85
6주차	손님과의 상호작용 구현 리소스 추가 제작 및 위치 세부 조정	None	None
7주차	UI 회전 애니메이션 구현 추가적인 시스템 구상 (아르바이트 개념 추가)	None	None
8주차	최종 점검 추가적인 시스템 구현	None	None
n주차 평균			97

- Pulse
- Contributors
- Community
- Community Standards
- Traffic
- Commits**
 - Frequency
- Dependency graph
- Network
- Forks
- Actions Usage Metrics
- Actions Performance Metrics

