

# 2D게임 프로그래밍

## 분식왕

게임공학과

**2021182024 유민규**

dbdaldrb1@gmail.com

# 목차

01 게임 컨셉

02 1차 개발 일정

03 변경사항

04 남은 개발 일정  
Github -Commit  
그래프



# 게임 컨셉



장르 : 경영 시뮬레이션

특징 : 플레이어가 분식 가게의 주인이 되어 고객의 요구에 맞춰  
다양한 분식을 판매하는 경영 시뮬레이션 게임

고객마다 다른 요구를 빠른 시간내로 만족시키며 많은 수익을 내는 것이 재미!  
선택하는 아르바이트에 따라 다른 효과로 본인에게 맞는 플레이 구축하는 재미

# 1차 개발 일정

01



**1주차**

리소스 구하기 및 리소스 정리

**2주차**

플레이어의 움직임 구현

02



**3주차**

맵에서의 충돌조건 구현  
플레이어의 행동 구현

**4주차**

손님의 행동 알고리즘  
구상 및 구현

03



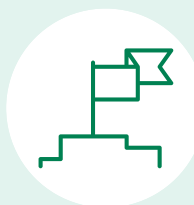
**5주차**

손님의 행동 알고리즘 구현

**6주차**

점수 측정 방식 산정  
세부적인 디테일 수정

04



**7주차**

UI 회전 구현  
추가적인 시스템 구상

**8주차**

최종 점검  
추가적인 시스템 구현

# 2차 개발 일정

01



1주차

리소스 구하기 및 리소스 정리

2주차

플레이어의 움직임 구현  
맵에서의 충돌조건 구현

02



3주차

플레이어의 행동 구현

4주차

손님의 행동 알고리즘  
구상 및 구현

03



5주차

손님의 행동 알고리즘 구현  
프레임 워크 구현

6주차

프레임워크 구현(추가)  
세부적인 디테일 수정  
- 리소스 추가 제작 및 위치 세부 조정

04



7주차

UI 회전 구현  
추가적인 시스템 구상  
- 아르바이트 개념 추가

8주차

최종 점검  
추가적인 시스템 구현

