

Hollow Knight 모작(2차 발표)

2023182030 이대성

주차	프로젝트 개발 진행 상황		진행률
1주	계획	게임 리소스 검색 및 모으기, 간단한 이동 애니메이션 구현	100%
	결과	게임 리소스 확보 및 캐릭터 출력 및 구조 구현	
2주	계획	게임 시작 화면, 튜토리얼 단계 및 점프, 공격 등의 애니메이션	100%
	결과	캐릭터 이동, 점프, 공격 애니메이션 구현	
3주	계획	메인 캐릭터 스킬과 이동기 이펙트 구현, 보스 스테이지 간단 구현	90%
	결과	보스 스테이지 및 공격, 스킬 모션 이펙트 구현	
4주	계획	보스 1 스테이지 구현 (보스의 이동, 공격, 스킬 이펙트)	50%
	결과	스테이지 1 구현, 보스 1 형태, 보스1 충돌체크 일부	
5주	계획	보스 2 스테이지 구현	10%
	결과	스테이지 2 형태만 구현	
6주	계획	보스 3 스테이지 구현	
7주	계획	엔딩 장면 및 보스 검토	
8주	계획	버그 수정 및 부족한 부분 보완	

프로젝트 계획 수정 내용

- 보스 구현 3마리 -> 2마리 변경(예상보다 스프라이트 多)
- 튜토리얼 단계 삭제, 메인 로비를 추가(로비에서 기본 조작 연습, 도움말)
- 기존 스테이지 클리어 시 스킬 해금 -> 스킬 해금 상태에서 시작

Github Commit Log 스크린샷

