



2DGP 3차 발표

게임 공학과 2019180006 김도한

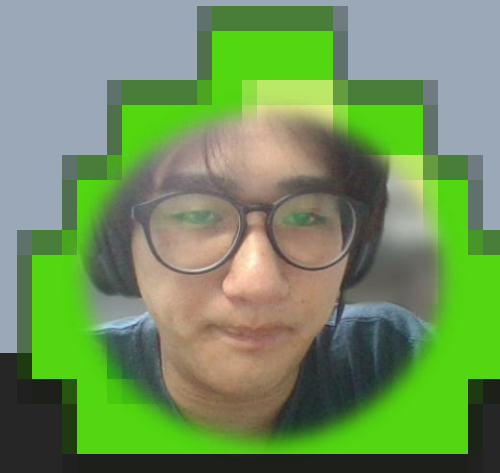


프로젝트 개발 진행 상황 - 평균 59%

| 주차 | 구현 | 상세계획 | 진행률 |
|---|--------------|--|--------------------|
| 1주차 | 리소스 수집 | 1.리소스 수집,스프라이트 좌표 설정 | 80% |
| 2주차 | 맵 계획 | 1.맵(1개)몬스터들의 위치 설정 | 0% |
| <pre>DoHanK * def remove_object(o): for layer in objects : try: layer.remove(o) remove_collision_object(o) del o return except: pass # raise ValueError("Trying destroy non existing object")</pre> | | 1.주인공 조작키 설정(wasd) 2.주인공 공격 구현(space) 3.주인공 애니메이션 구현 | 100% (fly기능-추가) |
| | | 1.적들 애니메이션 구현 2.적들 이동 범위 설정 | 30% |
| | | 1. 1~4주차 코드 보완 | 50% |
| | | 1.아이템 먹었을때 주인공에게 효과 적용 구현 | 100% |
| | | 1.적과 상호작용 모두 구현 2. 주인공과 아이템 상호작용 구현(공격, 주인공과 적 충돌 처리) | 50% |
| | | 1. 맵 배치 | |
| | | 1.사운드 구현 | |
| 10주차 | 1~9주차 보완&마무리 | 1. 1~9주차 코드보완, 최종 점검 및 릴리즈 | |

개발 범위변경사항

| 내용 | 최소 범위 | 추가 범위 |
|---------|---------------------------------------|--|
| 캐릭터 컨트롤 | 캐릭터 8방향 이동(상하좌우, 대각선)=>좌우이동과 점프 | 슬라임의 슈퍼점프=>fly모드로 변경(L_CTRL_KEY) |
| 캐릭터 기술 | 공격버튼 누르면, 이전 방향키를 기준으로 슬라임 발사 | 체력 아이템을 먹으면 크기가 커지는 기능(체력을 크기로 보여줌), 적 피격시 폭발 임팩트 (+슬라임 조각 떨어지는 임팩트 +공격시 슬라임 크기 작아짐) |
| 맵 | Stage1(횡스크롤=>캔버스의 가로의 2배정도의 캔버스 구현예정) | Stage2 |
| 적 AI | 적들이 특정거리를 움직이는 기능 | 사정거리에 들어오면 공격을 하는 기능 또는 슬라임을 따라가는 기능 |
| 개입 기능 | 피격시 체력 감소 체력 증가 아이템 | 게임 중간에 파이프를 타면 다른 장소로 이동(함정or 체력회복방) <=>보스 추가?? |
| 사운드 | 배경음악삽입 | 캐릭터의 공격이나 이동 때 소리는 기능 |



Github 커밋 통계

