



2DGP 2차 발표

게임 공학과 2019180006 김도한

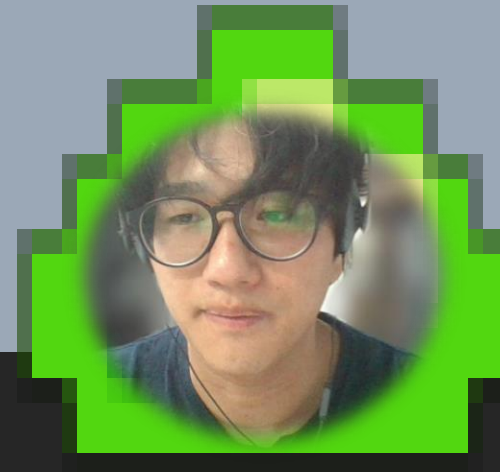
프로젝트 개발 진행 상황 - 평균 45%



주차	구현	상세계획	진행률
1주차	리소스 수집	1.리소스 수집,스프라이트 좌표 설정	30%
2주차	맵 계획	1.맵(1개)몬스터들의 위치 설정	0%
3주차	주인공 오브젝트	1.주인공 조작키 설정(wasd) 2.주인공 공격 구현(space) 3.주인공 애니메이션 구현	120% (fly기능 추가)
4주차	적 오브젝트	1.적들 애니메이션 구현 2.적들 이동 범위 설정	30%
5주차	중간 점검	1. 1~4주차 코드 보완	
6주차	아이템 계획	1.아이템 먹었을때 주인공에게 효과 적용 구현	20%
7주차	충돌처리	1.적과 상호작용 모두 구현 2. 주인공과 아이템 상호작용 구현(공격, 주인공과 적 충돌 처리)	
8주차	스크롤링 기법구현	1. 맵 배치	
9주차	사운드처리	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(+슬라임 조각 떨어지는 임팩트 +공격시 슬라임 크기 작아짐)	체력 아이템을 먹으면 크기가 커지는 기능(체력을 크기로 보여줌),적 피격시 폭발 임팩트
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 소리나는 기능
애니메이션	캐릭터와 적의 움직임,횡스크롤 이미지	적 타격시 임팩트 기능 추가



Github 커밋 통계



Search or jump to...

Pulls

Issues

Marketplace

Explore



DoHanK / 2DGP_TERM Public

Pin

Unwatch 1

Fork 0

Star 0

<> Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights Settings

Pulse

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

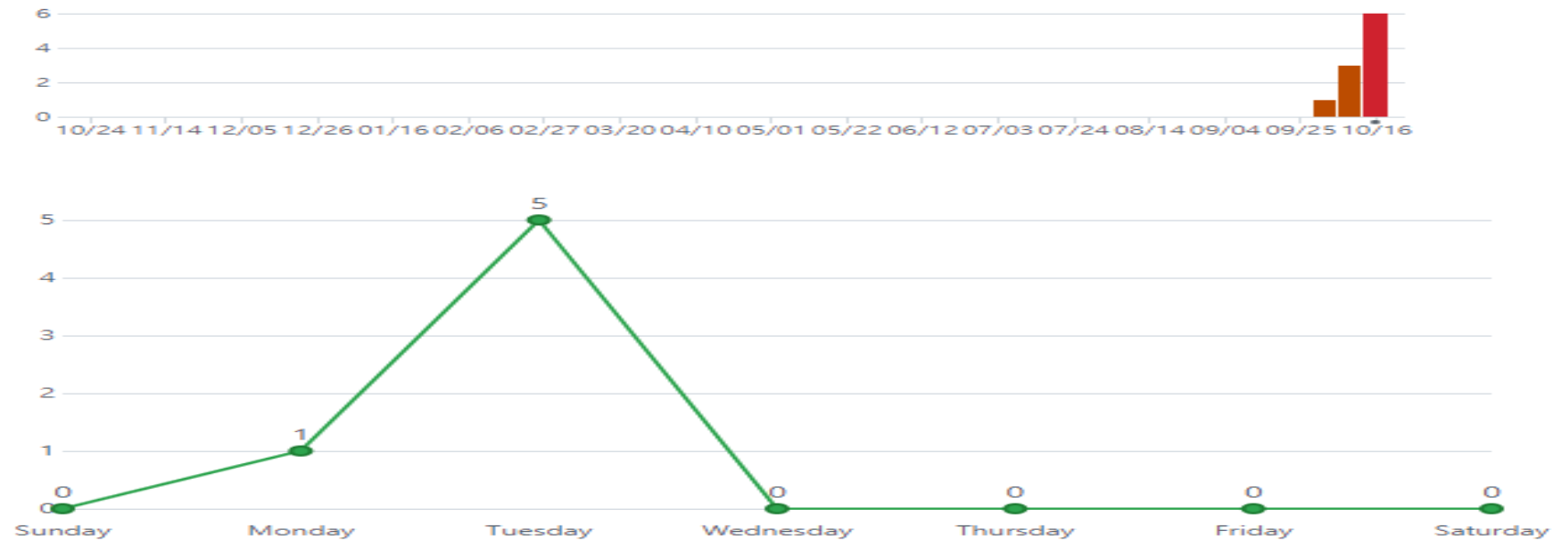
Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks



Terms Privacy Security Status Docs Contact GitHub Pricing API Training Blog About



© 2022 GitHub, Inc.

