

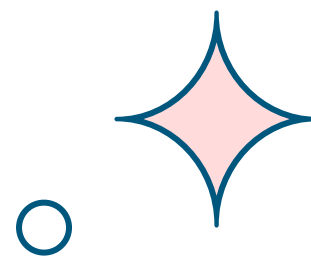


2021180010 박대원

CUTE & SIMPLE

컵 헤드뱅잉

PRESENTATION



목차

1

개발일정

2

기존 개발일정에서의 진행도

3

수정된 개발 일정

4

현재 커밋상태



개발 일정표

개발순위	1주차	2주차	3주차	4주차	5주차	6주차	7주차	8주차
1순위	플레이어 리소스 편집	맵 리소스 편집	플레이어 기본 움직임 구현	플레이어 히트 객체 구현	감자보스 기본 스킬 구현	당근보스 기본 스킬 구현	보충 주	엔딩 구현
2순위	당근보스 리소스 편집	전반적인 맵 적용	플레이어 키 입력 및 기본 애니메이션 구현	보스 히트 객체 구현	감자보스 애니메이션 구현	감자보스 애니메이션 구현	보충 할 것이 없을 시 추가보스 구현	모든 보스와 플레이어 최종 점검
3순위	감자보스 리소스 편집	못다한 리소스 편집	객체와 충돌체크 처리	플레이어 사망처리 및 게임 재시작 구현	보스와의 전투 구현	전체적인 적과의 상호작용 마무리	추가보스 애니메이션 적용	버그 수정

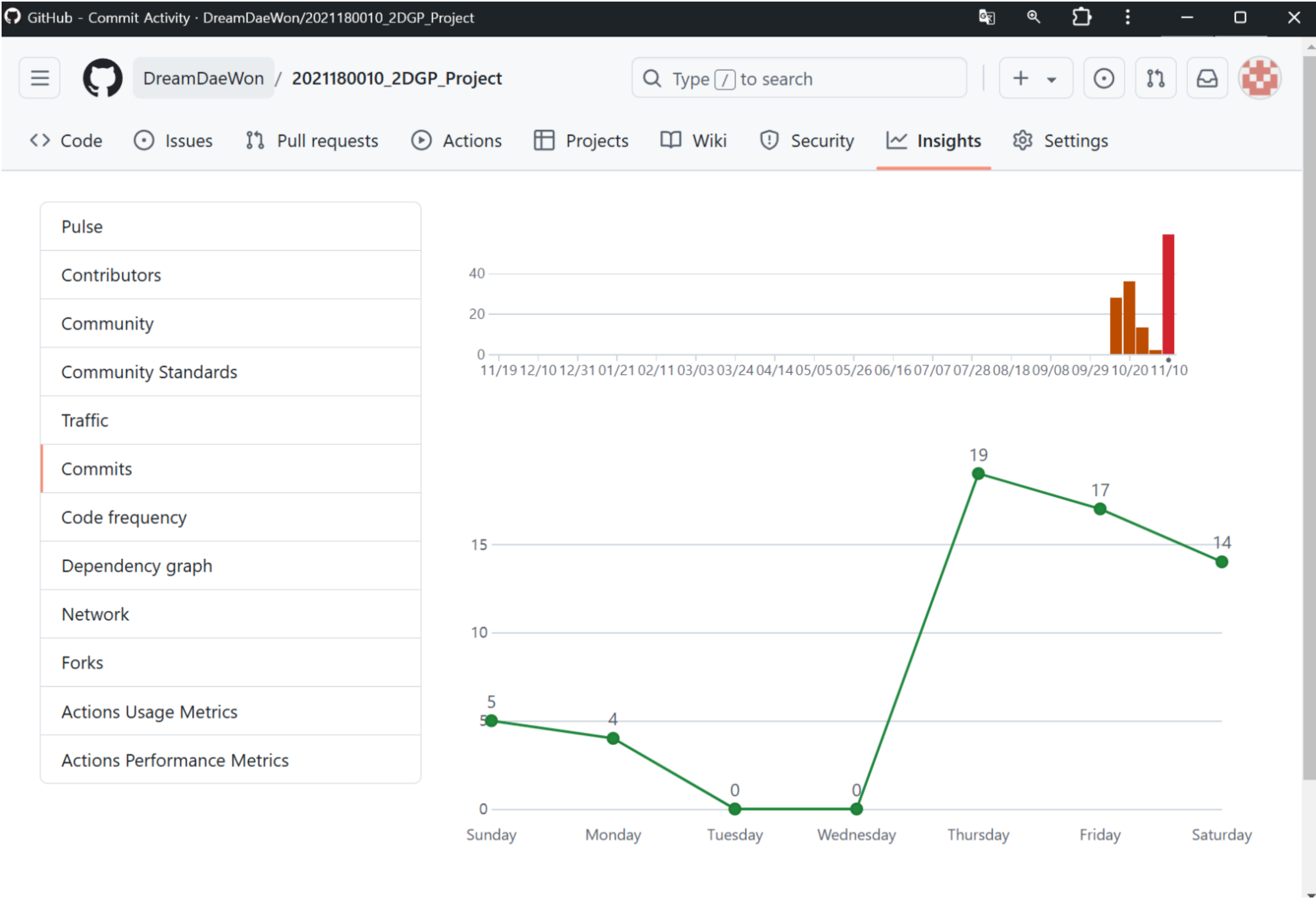
개발 일정표 - 총 평균 93%

개발순위	1주차 (100%)	2주차 (100%)	3주차 (100%)	4주차 (66%)	5주차 (100%)	6주차	7주차	8주차
1순위	플레이어 리소스 편집 (100%)	맵 리소스 편집 (100%)	플레이어 기본 움직임 구현 (100%)	플레이어 히 트 객체 구현 (100%)	감자보스 기본 스킬 구현 (100%)	당근보스 기본 스킬 구현	보충 주	엔딩 구현
2순위	당근보스 리소스 편집 (제외)	전반적인 맵 적용 (100%)	플레이어 키 입력 및 기본 애니매 이션 구현 (100%)	보스 히트 객체 구현 (100%)	감자보스 애 니메이션 구현 (100%)	감자보스 애 니메이션 구현	보충 할 것이 없을 시 추가보스 구현	모든 보스와 플레이어 최 종 점검
3순위	감자보스 리 소스 편집 (100%)	못다한 리소스 편집 (100%)	객체와 충돌체크 처리 (100%)	플레이어 사망처리 및 게임 재시작 구현 (0%)	보스와의 전투 구현 (100%)	전체적인 적 과의 상호작 용 미무리	추가보스 애니메이션 적용	버그 수정

개발 일정표(수정)

개발순위	1주차 (100%)	2주차 (100%)	3주차 (100%)	4주차 (66%)	5주차 (100%)	6주차 (미정)	7주차	8주차
1순위	플레이어 리소스 편집 (100%)	맵 리소스 편집 (100%)	플레이어 기본 움직임 구현 (100%)	플레이어 히 트 객체 구현 (100%)	감자보스 기본 스킬 구현 (100%)	파란 동그라 미 보스 리소 스 편집	파란 동그라 미 보스 애니메이션	엔딩 구현
2순위	당근보스 리소스 편집 (제외)	전반적인 맵 적용 (100%)	플레이어 키 입력 및 기본 애니매 이션 구현 (100%)	보스 히트 객체 구현 (100%)	감자보스 애 니메이션 구현 (100%)	감자보스 마 무리 및 플레 이어 사망 재 시작 구현	파란 동그라 미 보스 스킬 구현	모든 보스와 플레이어 최 종 점검
3순위	감자보스 리 소스 편집 (100%)	못다한 리소스 편집 (100%)	객체와 충돌체크 처리 (100%)	플레이어 사망처리 및 게임 재시작 구현 (0%)	보스와의 전투 구현 (100%)	수업시간에 배운 개념 적용 (시간, 충돌체크, 레벨 전환)	파란 동그라 미 보스 충돌 처리 구현	버그 수정

커밋상태



감사합니다!

FIN



Thank
you