

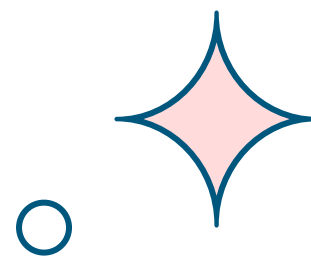


2021180010 박대원

CUTE & SIMPLE

# 컵 헤드뱅잉

PRESENTATION



드디어!  
최종발표!



# 목차

1

개발일정

2

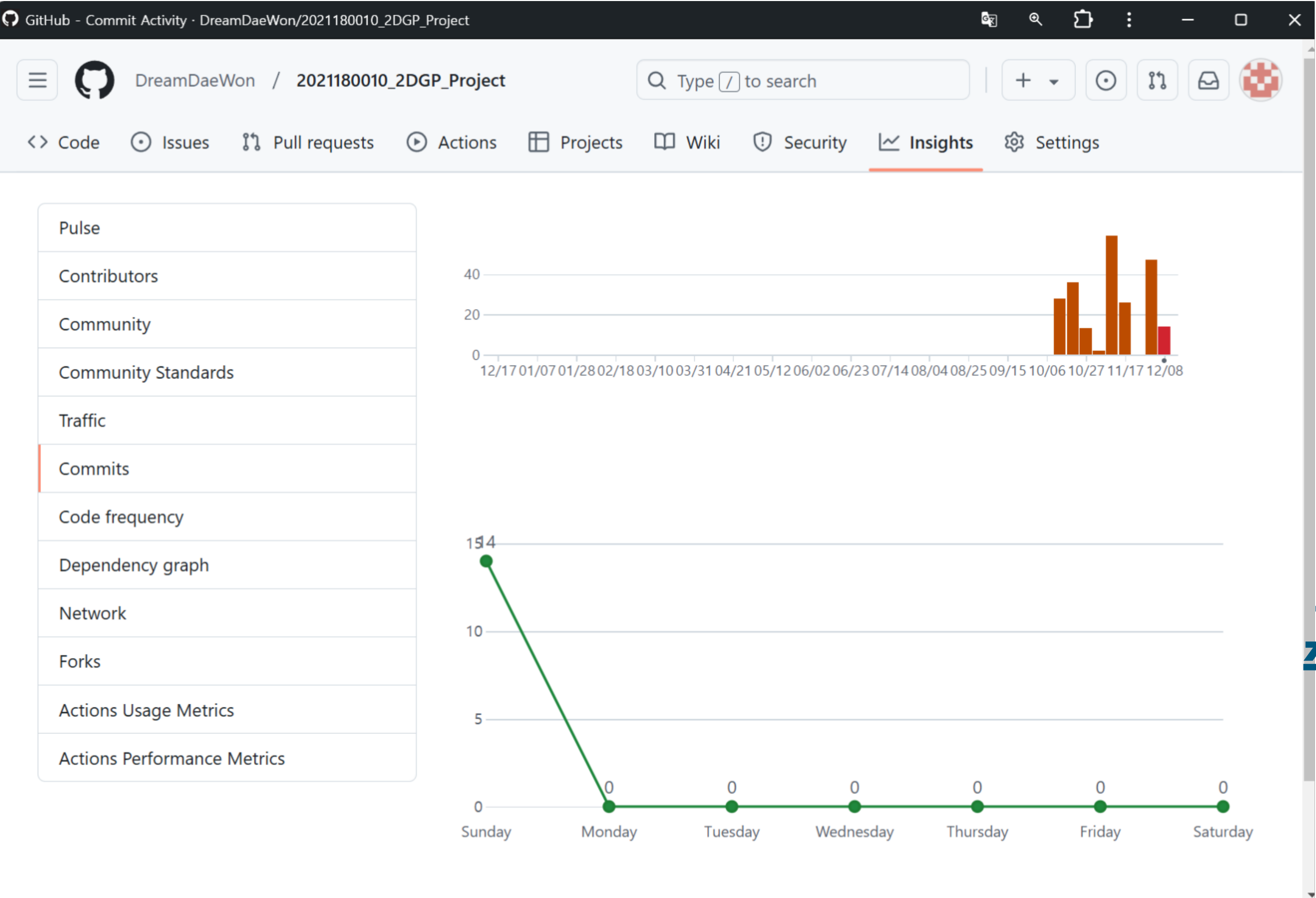
커밋상태



개발 일정표 - 총 평균 99%

개발순위	1주차 (100%)	2주차 (100%)	3주차 (100%)	4주차 (100%)	5주차 (100%)	6주차 (100%)	7주차 (100%)	8주차 (93%)
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 (100%)	파란 동그라 미 보스 애니메이션 (100%)	엔딩 구현 (100%)
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 (100%)	파란 동그라 미 보스 스킬 구현 (100%)	모든 보스와 플레이어 최 종 점검 (100%)
3순위	감자보스 리 소스 편집 (100%)	못다한 리소스 편집 (100%)	객체와 충돌체크 처리 (100%)	플레이어 사망처리 및 게임 재시작 구현 (100%)	보스와의 전투 구현 (100%)	수업시간에 배운 개념 적용 (시간, 충돌체크, 레벨 전환) (100%)	파란 동그라 미 보스 충돌 처리 구현 (100%)	버그 수정 (80%)

커밋상태



1주차 - 28  
2주차 - 36  
3주차 - 13  
4주차 - 2  
5주차 - 59  
6주차 - 26  
7주차 - 0  
8주차 - 61

총 커밋 - 225회  
주 평균 : 약 28회

감사합니다!

FIN



Thank  
you