
2D게임 2차 발표

2024180010 김민규

게임 개발 일정

1주차 : 플레이어 1명 띠우기, 기본 조작 세팅, 맵 제작

2주차 : 4개 직업 시스템 구현(무기 선택 창, 무기별 이동 등)

3주차 : 4개 직업 별 스킬 구현

4주차 : 2인 플레이 환경 구축

5주차 : 공격 시스템 구현(각 기본 공격 히트박스 설정)

6주차 : 4개 직업 스킬 히트박스 설정

7주차 : 직업별 카운터 시스템 구현

8주차 : 진행 시스템 구현(5판 3선, 능력 선택 창 UI 구현)

9주차 : 최종 디버깅

커밋 로그



게임 개발 현황

1주차 : 플레이어 1명 띠우기, 기본 조작 세팅, 맵 제작    -> 70%

2주차 : 4개 직업 시스템 구현(무기 선택 창, 무기별 이동 등)  -> 100%

3주차 : 4개 직업 별 스킬 구현  -> 50%

4주차 : 2인 플레이 환경 구축  -> 100%

5주차 : 공격 시스템 구현(각 기본 공격 히트박스 설정)

6주차 : 4개 직업 스킬 히트박스 설정

7주차 : 직업별 카운터 시스템 구현

8주차 : 진행 시스템 구현(5판 3선, 능력 선택 창 UI 구현)

9주차 : 최종 디버깅

평균 진행률 : 80 %

게임 개발 일정 수정

1주차 : 플레이어 1명 띠우기, 기본 조작 세팅, 맵 제작    -> 70%

2주차 : 4개 직업 시스템 구현(무기 선택 창, 무기별 이동 등)  -> 100%

3주차 : 4개 직업 별 스킬 구현  -> 50%

4주차 : 2인 플레이 환경 구축  -> 100%

5주차 : 공격 시스템 구현(각 기본 공격 히트박스 설정) + 맵 구현 + 충돌처리

6주차 : 4개 직업 스킬 히트박스 설정 + 스킬 미구현 직업 스킬 구현

7주차 : 직업별 카운터 시스템 구현

8주차 : 진행 시스템 구현(5판 3선, 능력 선택 창 UI 구현)

9주차 : 최종 디버깅
