

---

# 2D게임 2차 발표

2024180010 김민규

---

# 게임 개발 일정

---

**1주차 : 플레이어 1명 띄우기, 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

---

## Commits over the last year of FREDDY3670/2DGP-GameProject

### Commits

Number of commits per week



# 게임 개발 현황

1주차 : 플레이어 1명 띄우기, 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 띄우기, 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	