

# 2DGP | 2차 프로젝트 발표

# 개발 일정

일정	개발 목표		
1주차	계획	캐릭터 움직임, 공격 구현	
	결과	점프(일부), 공격 제외 구현	80 %
2주차	계획	일반 스테이지 구현	
	결과	스테이지와 캐릭터 상호 작용 구현	40 %
3주차	계획	반사된 스테이지 구현 / 추가 요소	
	결과	스테이지와 캐릭터 상호 작용 구현	40 %
4주차	계획	몬스터 움직임, 공격 구현	
	결과	X	0 %
5주차	계획	캐릭터 능력 구현	
	결과	X	0 %
6주차	계획	캐릭터 능력 구현 / 게임 UI	
	결과	X	0 %
7주차	계획	사운드 및 엔딩	
	결과	X	0 %
8주차	계획	최적화 및 발표자료	
	결과	X	0 %

# 프로젝트 계획 수정 내용

---

반사된 스테이지 구현



다양한 플랫폼 구현

# Github 커밋 통계

