

두들 챔피언 아일랜드

2D 게임프로그래밍 프로젝트 2차 발표
게임공학과 / 2020180049 / 석인경

• 목차



개발일정

- 프로젝트 개발 진행 상황
- 프로젝트 계획 수정 내용



Git
commit

- Github commits 통계
페이지 스크린샷



데모 실행

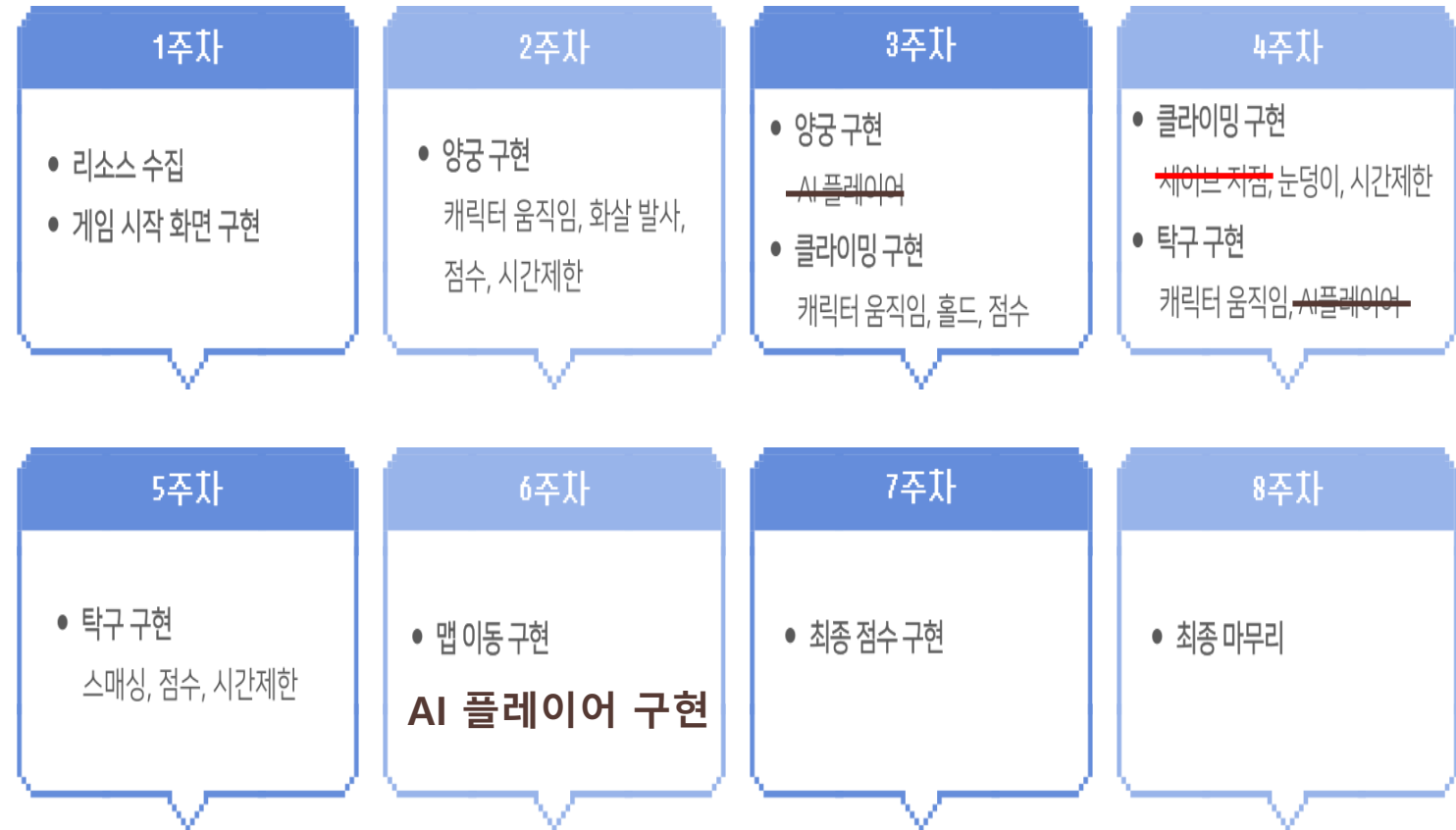
- 데모 실행

• 프로젝트 개발 진행 상황 – 평균 88.75%

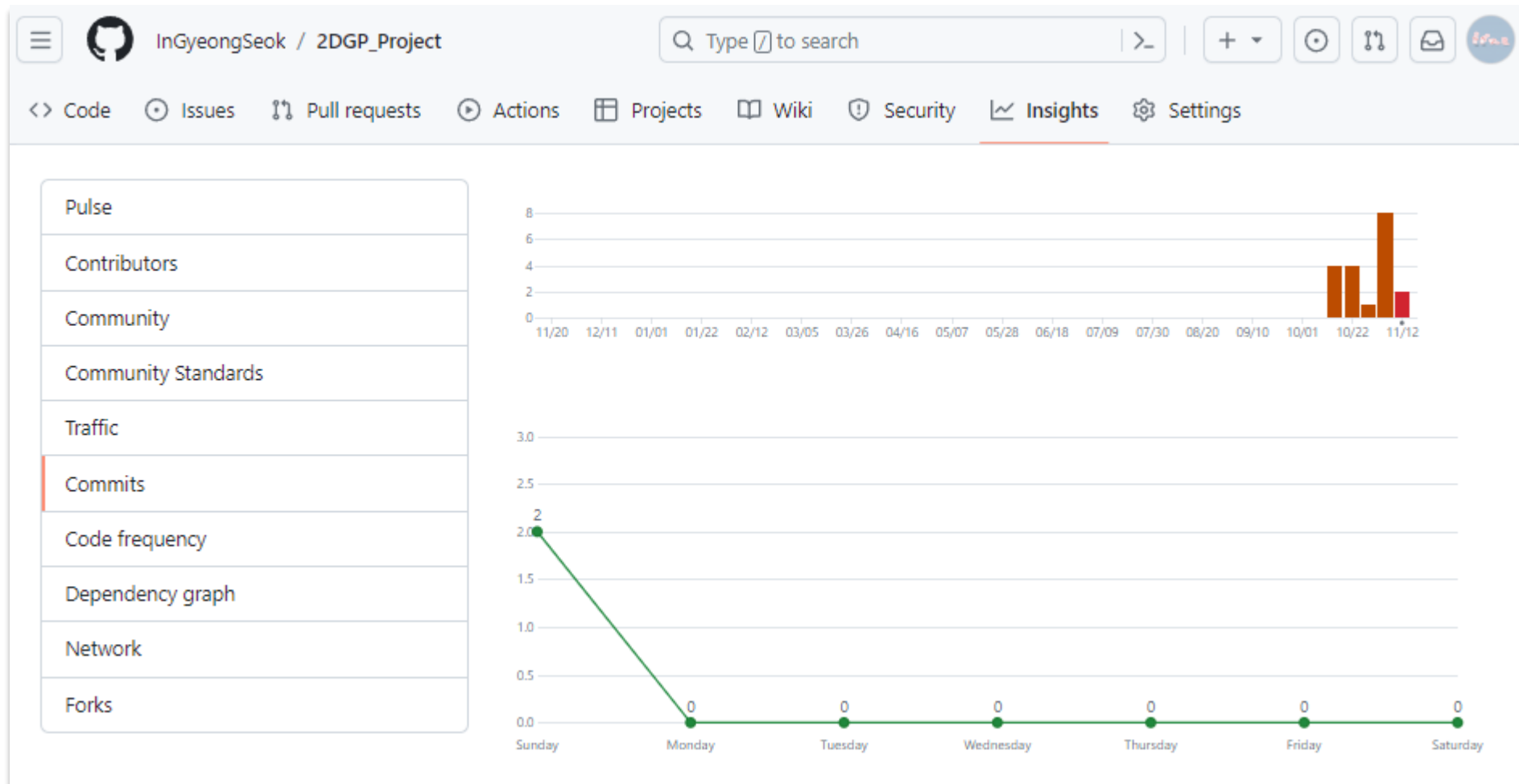
주차			진행률
1주	계획	리소스 수집, 게임 시작 화면 구현	
	결과	리소스 수집, 게임 시작 화면 구현	100%
2주	계획	양궁 - 캐릭터 이동, 화살 발사, 점수, 시간	
	결과	양궁 - 캐릭터 이동, 화살 발사, 점수, 시간 제한	100%
3주	계획	양궁 - AI 플레이어 클라이밍 - 캐릭터 이동, 홀드, 점수	
	결과	클라이밍 - 캐릭터 이동, 홀드	75%
4주	계획	클라이밍 - 세이브지점, 눈덩이, 시간 제한 탁구 - 캐릭터 이동, AI 플레이어	
	결과	클라이밍 - 세이브지점, 눈덩이, 시간 제한 탁구 - 캐릭터 이동	80%
5주	계획	탁구 - 스매싱, 점수, 시간 제한	
6주	계획	맵 이동 구현	
7주	계획	최종 점수 구현	
8주	계획	최종 마무리	

• 프로젝트 계획 수정 내용

- 클라이밍
: 세이브 지점 삭제
- AI 플레이어 구현
: 6주차 예정



• Github 커밋 통계



A spiral-bound notebook with a cream-colored cover and a white page. The spiral binding is at the top. The page has a thin double-line border. The text is in the top left corner.

• 데모 실행

감사합니다