



2DGP 프로젝트 2차 발표

2020180048

김준현

#1 기존 개발 일정

일정	개발	세부 설명
1주차	수집과 좌표 처리	1. 리소스 수집 2. 캔버스위에 맵을 그리고 맵 위에 몬스터 및 지형지물 배치
2주차	캐릭터 오브젝트	1. 캐릭터의 기본 움직임 및 기본 공격 구현 2. 피격 / 사망처리 구현
3주차	적 오브젝트	1. 적 움직임 구현 2. 캐릭터와 상호작용
4주차	기타 오브젝트	1. 아이템효과와 원거리 공격 구현 2. 원거리 공격시 적과의 상호작용
5주차	중간 점검 및 기타 요소 추가	1. 최소 범위를 만족하기 위한 버그 수정 2. 추가 요소가 가능 한지 판단과 기타 UI 제작
6주차	캐릭터 오브젝트 업데이트	캐릭터 오브젝트에 대한 최종 수정과 추가 구현
7주차		
8주차	적 오브젝트 업데이트와 기타 오브젝트 확인	1. 캐릭터와의 상호작용 최종 점검 및 수정 2. 기타 오브젝트 점검 및 수정 3. 사운드 삽입
9주차		
10주차	마무리 및 최종점검	버그 점검 및 수정

#2 개발 계획대비 현재 진행상황

일정	개발	세부 설명	결과 및 진행률
1주차	수집과 좌표 처리	1. 리소스 수집 2. 캔버스위에 맵을 그리고 맵 위에 몬스터 및 지형지물 배치	70 % 캐릭터 리소스 수집 완료 맵 위에 캐릭터, 몬스터 배치 완료 맵 설정 완료 몬스터, 지형지물 리소스 추가 수집 필요
2주차	캐릭터 오브젝트	1. 캐릭터의 기본 움직임 및 기본 공격 구현 2. 피격 / 사망처리 구현	70% 캐릭터 좌우이동, 점프 구현 완료 캐릭터 피격 / 사망처리 구현 필요
3주차	적 오브젝트	1. 적 움직임 구현 2. 캐릭터와 상호작용	40% 간단한 적 움직임 구현 완료 캐릭터와 상호작용 구현 필요
4주차 ~10주차	0%

평균 진행도 : 60%

#3 GITHUB 커밋 통계

Pulse

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

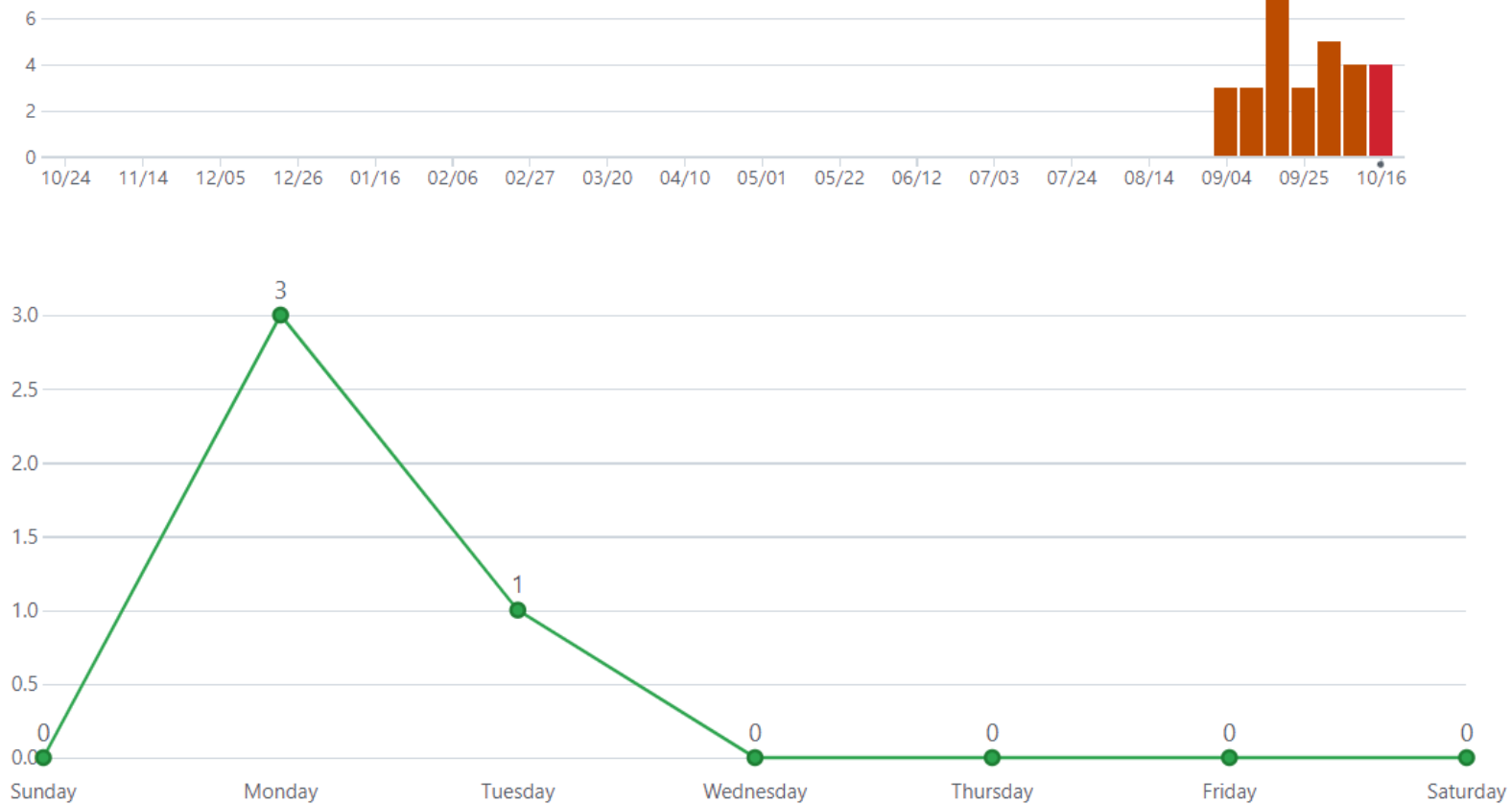
Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks



#4 GITHUB 커밋 통계 - PROJECT

History for [2020180048_2DGP_DRILL](#) / project

Commits on Oct 18, 2022

project-4 ...

점프
모션 추가
몬스터 배치

JHKimy committed 14 hours ago

[813fa90](#)

Commits on Oct 17, 2022

수정

JHKimy committed yesterday

[e685e0b](#)

Commits on Oct 13, 2022

project - 3 ...

프레임 워크 구현

JHKimy committed 6 days ago

[b91cb72](#)

Commits on Oct 12, 2022

project -2 ...

배경 수정

JHKimy committed 6 days ago

[f4e8468](#)

Commits on Oct 4, 2022

01 ...

캐릭터 모션 수정

JHKimy committed 14 days ago

[ecdc46](#)

01 ...

리소스와 캐릭터 구현

- 캐릭터 오류 수정해야함

JHKimy committed 14 days ago

[80e5fa0](#)

End of commit history for this file