



2DGP 프로젝트 3차 발표

2020180048

김준현

#1 기존개발 범위

내용	최소 범위	추가 범위
캐릭터 컨트롤	방향키로 4방향 이동 / 'Z'키를 이용한 점프 / 기본 공격	이중 점프
캐릭터 기술	'A'키를 이용한 공격	아이템을 획득하면 원거리 공격
맵, 스테이지	스테이지 2개 (폐허가 된 사원)	최종 보스 스테이지 추가
적 AI	특정 지형물 위에서 좌우로만 움직임	주인공을 발견시 주인공 방향으로 빠르게 이동
난이도	난이도 증가시 적의 속도가 대폭 상승	난이도 증가시 주인공에게 원거리 공격을 하는 적 추가
게임 기능	원거리 공격을 할 수 있는 아이템 개 존재 / 피격시 아이템 효과가 사라짐 / 사라진 아이템 효과가 없으면 사망 / 공격 키로 적 제거 가능	체력 바를 추가해 주인공이 원거리 공격을 당할 시 체력 감소 / 원거리 공격 아이템 개 추가
사운드	배경 음악 / 점프 효과음 / 공격 효과음 / 아이템 획득 효과음 / 적 피격시 효과음	
애니메이션	주인공의 이동 / 주인공의 공격 / 적 이동	원거리 공격 모션, 적의 원거리 공격 모션 추가

#2 기존개발 범위 수정

■ 수정 및 추가

■ 삭제

내용	최소 범위	추가 범위
캐릭터 컨트롤	방향키로 2방향 이동 / 'Z'키를 이용한 점프 / 기본 공격 삭제	이중 점프 삭제 (난이도 조정)
캐릭터 기술	'C'키를 이용한 공격	아이템을 획득하면 원거리 공격
맵, 스테이지	스테이지 1개 (직접 제작한 맵 : 마리오 월드)	최종 보스 스테이지 추가 삭제 난이도를 대폭 올린 스테이지 2 추가
적 AI	특정 지형물 위에서 좌우로만 움직임	주인공을 발견시 주인공 방향으로 빠르게 이동
난이도	난이도 증가시 적의 속도가 대폭 상승 삭제 난이도 증가시 점프를 이용해 스테이지 클리어	난이도 증가시 주인공에게 원거리 공격을 하는 적 추가 삭제 난이도 증가시 공중 적 추가
게임 기능	원거리 공격을 할 수 있는 아이템 1개 존재 / 피격시 아이템 효과가 사라짐 삭제 / 사라진 아이템 효과가 없으면 사망 / 공격 키로 적 제거 가능 / 피격시 사망 / 낭떠러지에서 떨어지면 사망	체력 바를 추가해 주인공이 원거리 공격을 당할 시 체력 감소 / 원거리 공격 아이템 1개 추가 삭제 (난이도 조정)
사운드	배경 음악 / 점프 효과음 / 공격 효과음 / 아이템 획득 효과음 / 적 피격시 효과음	
애니메이션	주인공의 이동 / 주인공의 공격 / 적 이동	원거리 공격 모션, 적의 원거리 공격 모션 추가 삭제

#3 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

#4 개발 계획대비 현재 진행상황

평균 진행도 : 77%

2차 발표 시 미흡 사항 보완	일정	결과
	1주차 ~ 3주차	1주차 - 몬스터, 지형지물 리소스 추가 수집 완료 2주차 - 캐릭터 피격 / 사망처리 구현 완료 3주차 - 적 오브젝트와 캐릭터 상호작용 구현 완료

일정	개발	세부 설명	결과 및 진행률	
4주차	기타 오브젝트	1. 아이템효과와 원거리 공격 구현 2. 원거리 공격시 적과의 상호작용	1. 아이템효과와 원거리 공격 구현 완료 2. 원거리 공격시 적과의 상호작용 완료	100%
5주차	중간 점검 및 기타 요소 추가	1. 최소 범위를 만족하기 위한 버그 수정 2. 추가 요소가 가능한지 판단과 기타 UI제작	1. 최소 범위 버그 수정 일부 완료 2. 추가 요소가 가능한지 판단과 기타 UI제작 완료 캐릭터 점프시 움직임 수정 및 기타 오브젝트와 충돌처리 시 잔버그 수정 필요	80%
6주차	캐릭터 오브젝트 업데이트	캐릭터 오브젝트에 대한 최종 수정과 추가 구현	캐릭터 오브젝트에 대한 수정과 추가 구현 일부 완료	65%
7주차			캐릭터 오브젝트에 대한 최종 수정, 추가 구현 필요	

#5 GITHUB 커밋 통계

Pulse

Contributors

Community Standards

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks

