

2D 게임 프로그래밍

2차 발표

2022182036 정지민

2주

맵 제작 및 스테이지 구현



교체

4주

플레이어 스킬 구현, 몬스터의 공격 구현

주차			진행률
1주	계획	리소스 탐색 및 적용 테스트	100%
	결과	플레이어 및 몬스터 리소스 리스트 구현	
2주	계획	플레이어 스킬 구현, 몬스터의 공격 구현	80%
	결과	플레이어 막기, 대쉬 구현 몬스터 공격 구현, 공격 기술 미구현	
3주	계획	플레이어 이동, 각 스테이지 몬스터 이동	80 %
	결과	플레이어 이동 및 몬스터 이동 구현	
4주	계획	맵 제작 및 스테이지 구현	40%
	결과	맵과 땅 구현	
5주	계획	스테이터스 및 UX/UI 구현 퀘스트, 강화, 장비창 구현	.
	결과		
6주	계획	NPC 상호작용 및 강화 구현	.
	결과		
7주	계획	최종 보스전 구현	.
	결과		
8주	계획	레벨 디자인 재설정	.
	결과		
9주	계획	전체적인 버그 수정 및 피드백	.
	결과		
10주	계획	전체적인 버그 수정 및 피드백	.
	결과		

75%



Pulse
Contributors
Community
Community standards
Traffic
Commits
Code frequency
Dependency graph
Network
Forks
Actions usage metrics
Actions performance metrics

Commits over the last year of JUNG-JI-MIN/2DGP_project

