

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%



JUNG-JI-MIN / 2DGP_project

Type to search



Code

Issues

Pull requests

Actions

Projects

Wiki

Security

Insights

Settings

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

Commits

Number of commits per week

