

20GP 2차 프로젝트 발표

Wall World

게임공학과 2022182025 윤지훈

개발 진행 상황

평균 진행률 – 55%

주차			진행률
1주	계획	리소스 수집, 게임 루프와 플레이어/스파이더 출력 구현	100%
	결과	필수 리소스 수집 완료, 게임 루프와 플레이어/스파이더 출력 구현 완료	
2주	계획	벽면 따라 상하 이동하는 스파이더 시스템 및 기본 충돌 검사 구현	60%
	결과	벽면 따라 상하 이동하는 스파이더 및 카메라 시스템 구현 완료 기본 충돌 검사 미구현	
3주	계획	2D 타일맵 시스템과 채굴 메커니즘 구현	60%
	결과	타일맵 데이터화 및 출력 테스트 완료. 스파이더에서 플레이어 분리 및 결합 구현, 카메라 시점 전환 구현 완료. 채굴 메커니즘 미구현	
4주	계획	채굴 시 광물 생성 및 플레이어가 흡입하는 물리 시스템 구현	0%
	결과	미구현	

개발 일정 수정

승리 조건 - 상단 최종 목적지 도달
→ 구역 내 모든 광산 채굴 완료

1주차: 리소스 수집, 게임 루프와 플레이어/스파이더 출력 구현

2주차: 벽면 따라 상하 이동하는 스파이더 시스템 ~~및 기본 충돌 검사~~ 구현

3주차: 2D 타일맵 시스템 ~~과 채굴 메커니즘~~ 구현

4주차: ~~채굴 시 광물 생성 및 플레이어가 흡입하는 물리 시스템~~ 구현

5주차: 기본 충돌 검사 및 채굴 메커니즘 구현

6주차: 채굴 시 광물 생성 및 플레이어가 흡입하는 물리 시스템 구현

~~7주차: 업그레이드 시스템과 특수 무기/장비 시스템~~ 구현

5 => 7주차: 적 스폰 시스템과 기본 총 시스템을 통한 디펜스 전투 구현

~~8주차: 사운드 시스템, 파티클 효과 추가~~

6 => 8주차: 채굴 페이즈와 방어 페이즈를 나누는 사이클 및 UI 구현

~~9주차: 게임 밸런싱 및 버그 수정~~

9주차: 업그레이드 시스템과 사운드 시스템 추가, 게임 밸런싱 및 버그 수정

Commits over the last year of JihoonYoon03/2DGP-PROJECT



