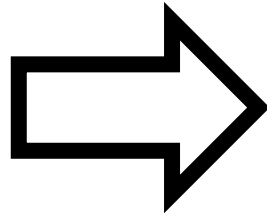


2D 게임 프로그래밍

프로젝트 2차 발표

변경된 일정

- 4주차: 캐릭터간의 상호작용1
- 5주차: 캐릭터간의 상호작용2
- 6주차: 선수들의 인공지능 강화1
- 7주차: 선수들의 인공지능 강화2, 점수와 승패 여부 처리



- 4주차: 캐릭터간의 상호작용1
- 5주차: 선수들의 인공지능 강화1, 화면 스크롤링
- 6주차: 캐릭터간의 상호작용2, 점수와 승패 여부 처리
- 7주차: 선수들의 인공지능 강화2

개발 진행 상황

주차					진행률
1	계획	기본적인 플레이어 캐릭터의 움직임 구현(상하좌우 이동), 선수들 생성, 공 생성			100%
	완료	이동에 따른 상태 변경, 공 움직임, 킥 및 회전	미구현		
2	계획	선수들의 기초적인 인공지능 구현, 공의 움직임 구현			100%
	완료	공 던지기, 줍기, ai가 공을 잡으면 골라인으로 달려가기	미구현		
3	계획	플레이어의 기술 사용에 따른 상태 변화 구현			100%
	완료	전력질주 및 태클 상태, 넘어짐 상태	미구현		
4	계획	캐릭터간의 상호작용1			100%
	완료	공을 잡고 있는 상대 선수 잡기, 태클 시 넘어짐	미구현		
5	계획	선수들의 인공지능 강화1, 화면 스크롤링			30%
	완료	화면 스크롤링,	미구현	인공지능 강화(가장 가까운 선수가 공으로 달려가기, 상대팀 막기)	
6	계획	캐릭터 간의 상호작용2, 점수와 승패여부 처리			
7	계획	선수들의 인공지능 강화2			
8	계획	사운드 추가			
평균 진행률					82.50%

커밋 통계

