

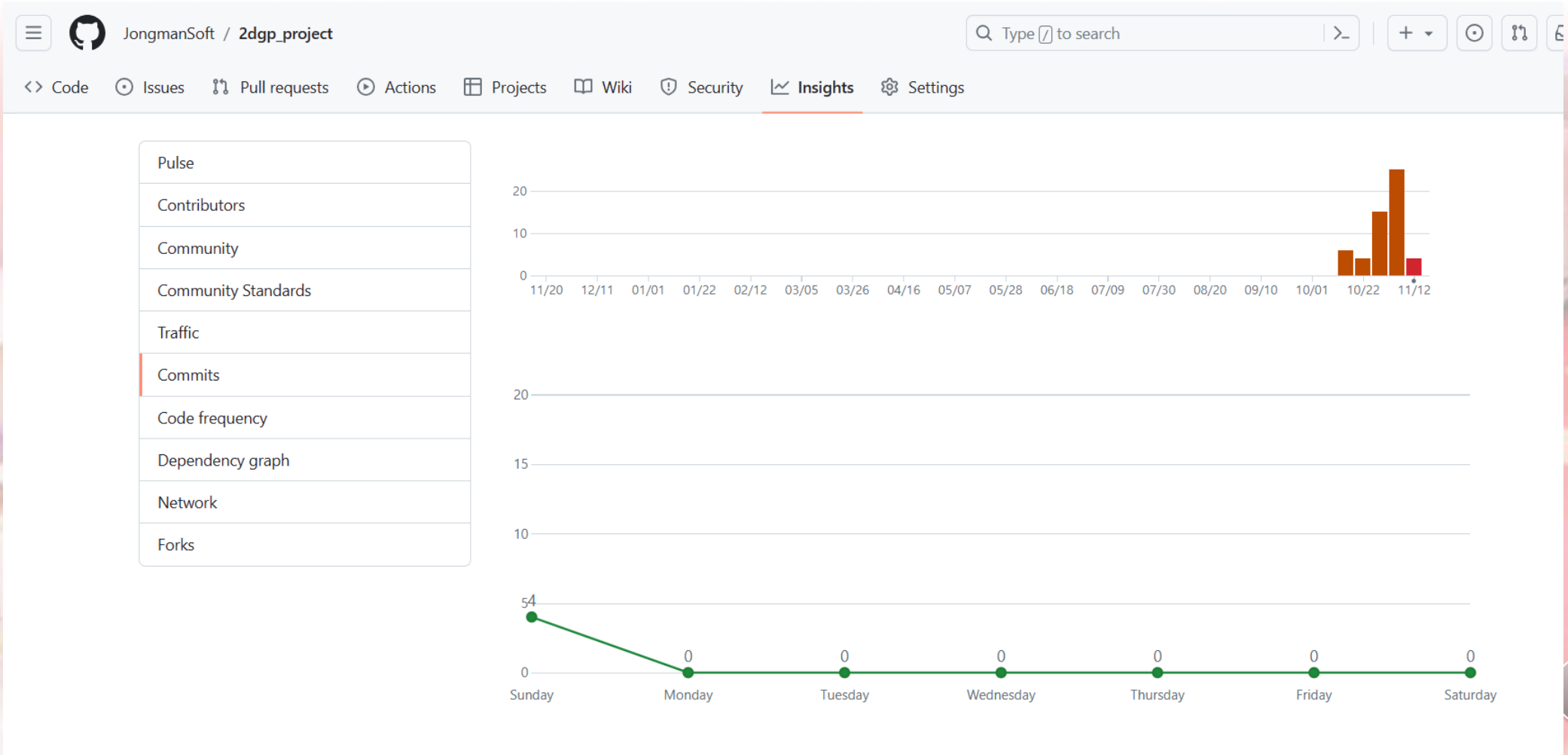
썸녀의 이상형이
스포츠게임 잘하는 남자라니,
무리무리!(*무리가 아니었다?!)

2D게임 프로그래밍 2차발표

2022180029 이세영



커밋통계



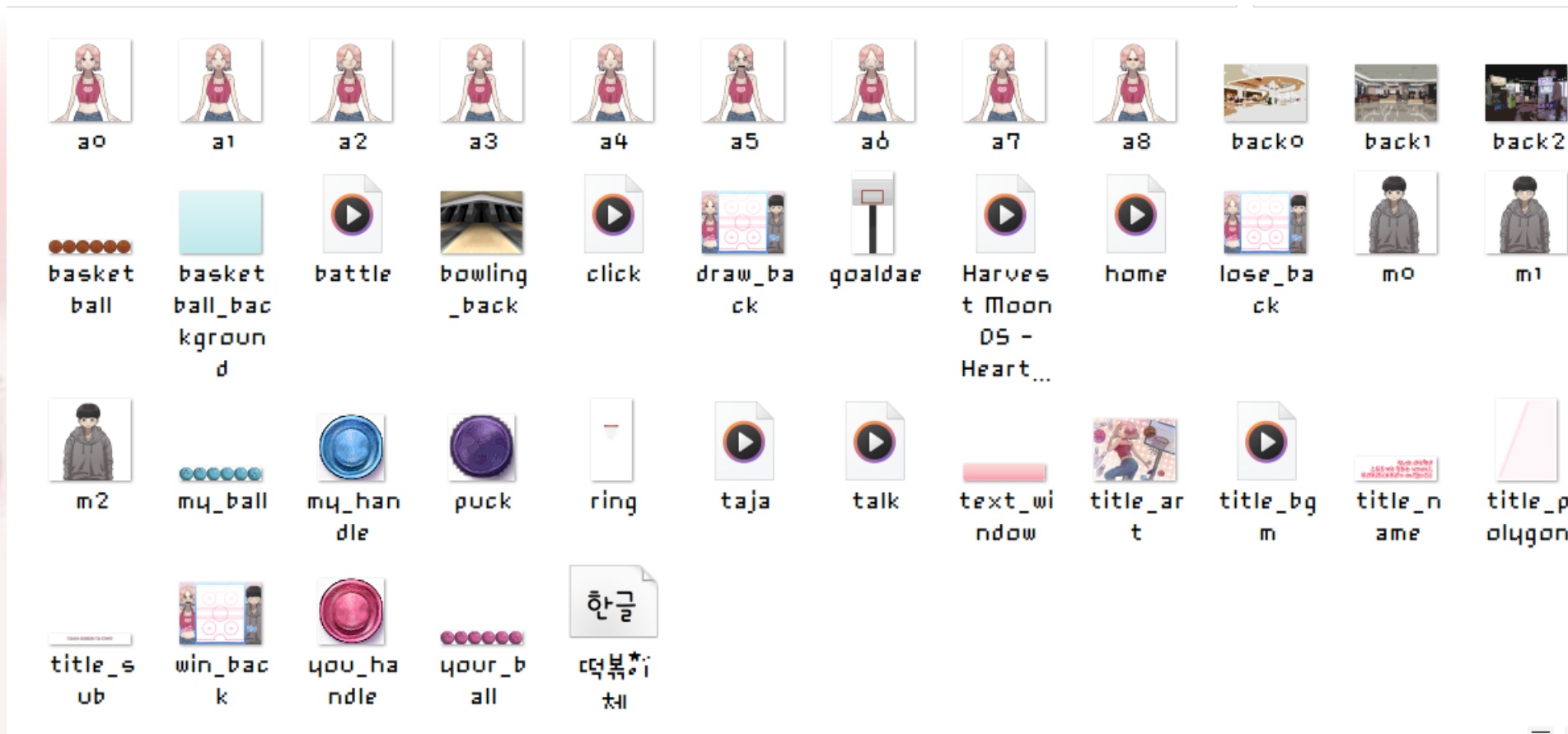
개발계획 평균 - 40%완료



1주차 90%	그래픽 리소스, 사운드 리소스 준비
2주차 90%	극 초반부와 후반부의 노벨 게임 부분 구현
3주차 20%	볼링게임 구현 (볼링씬 전체, 상대 ai 개발)
4주차 50%	에어하키흐 게임 구현 (에어하키흐씬 전체, 상대 ai개발)
5주차 70%	농구게임 구현(농구게임 구현, 상대 ai개발)
6주차 0%	위의 스포츠게임을 구현하는데에 성공했다면 다른 추가 스포츠게임을 구현하고, 그렇지 않다면 마저 보완한다.
7주차 0%	전체적으로 더 세심히 보완해 게임의 디테일을 살린다.
8주차 0%	발표준비와 같은 마무리단계를 거친다.



개발계획상세 - 리소스 준비



대부분이 자체제작 리소스 ,
아직 볼링게임의 볼링핀과 ui리소스를 준비하지못했다.

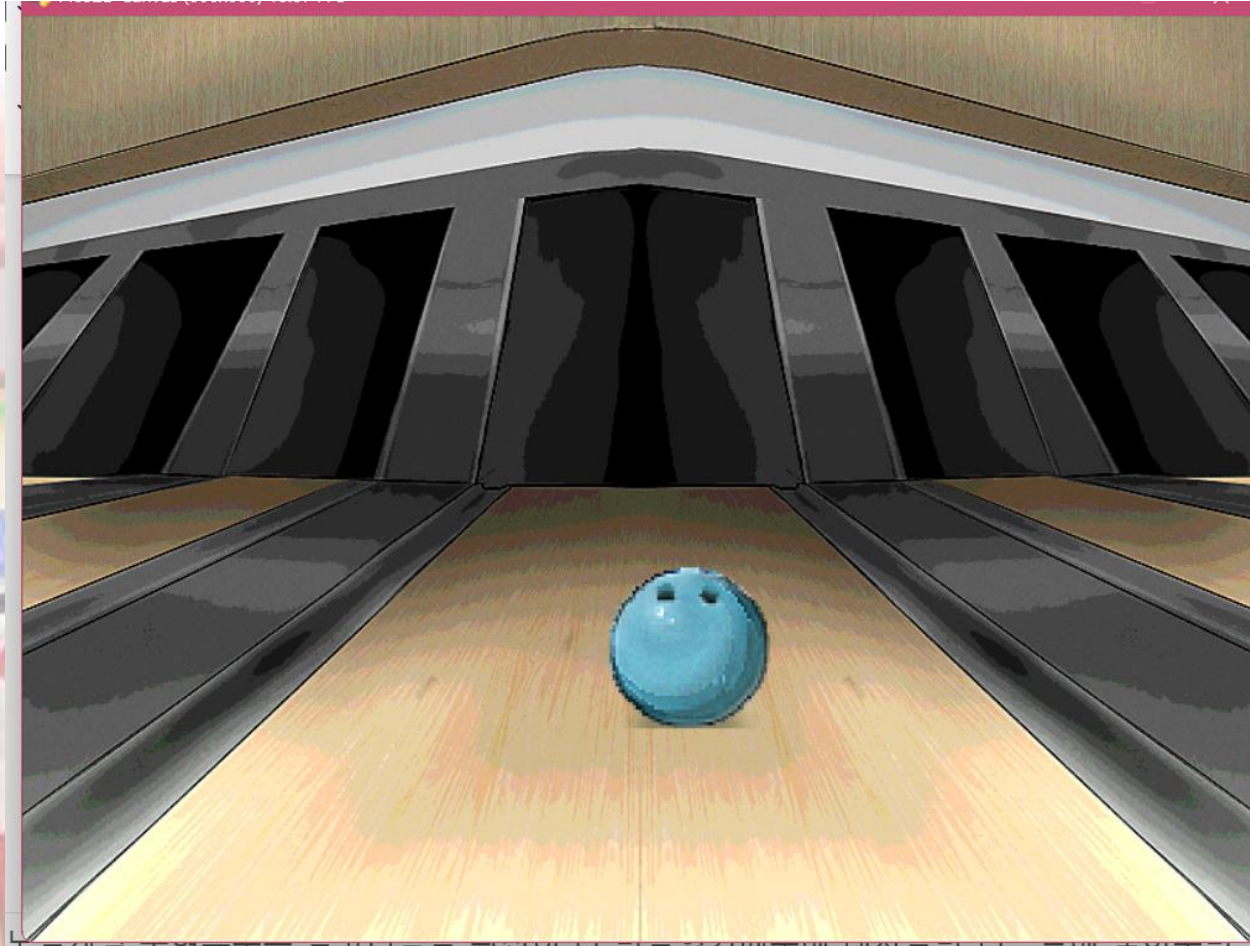
개발계획상세 - 노벨게임 구현



알고리즘을 100%완성했기 때문에 대사들만 넣어주면 구현이
완전히 끝난다.



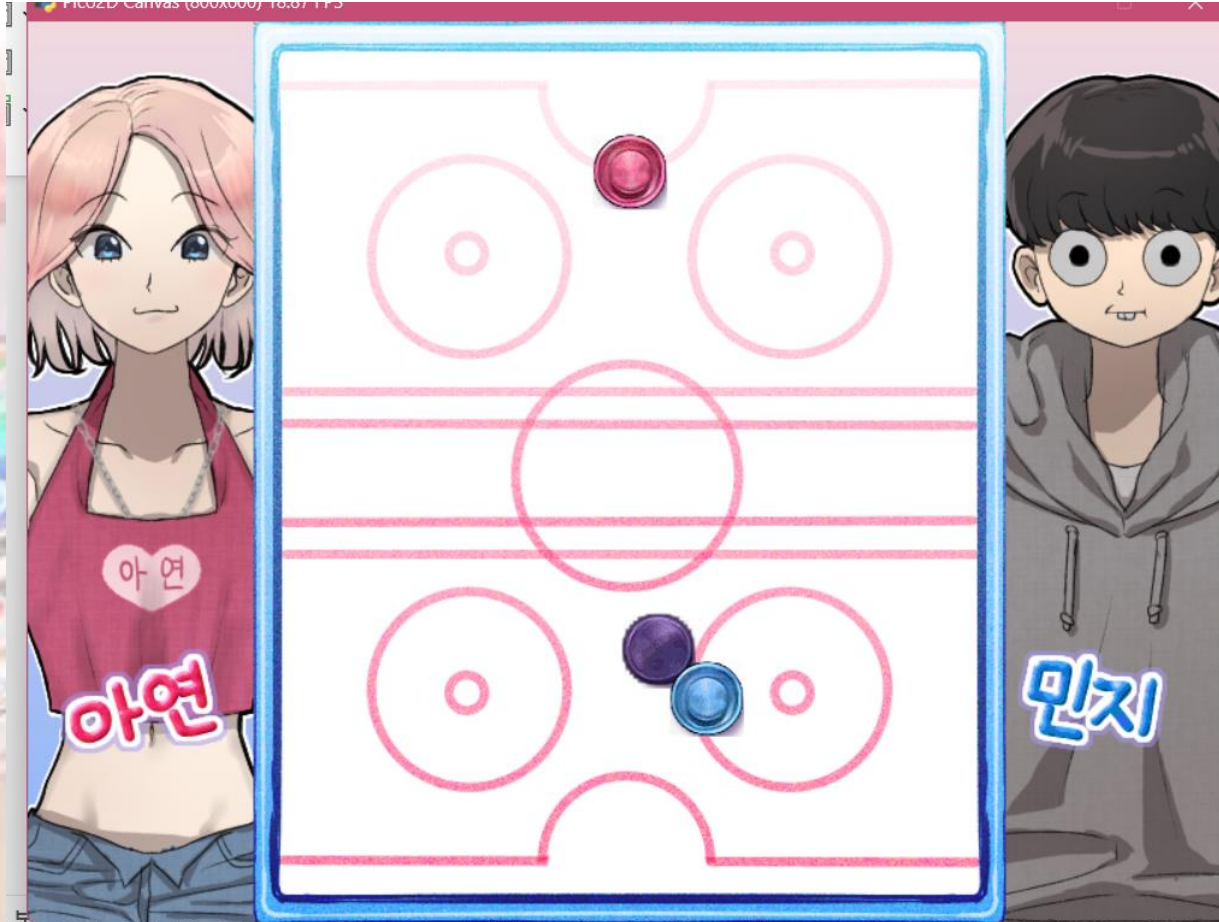
개발계획상세 - 볼링게임 구현



볼링핀과 ui리소스를 아직 준비하지 못했기때문에 공이 각도에따라 입체적으로 굴러가는것만 준비했다.



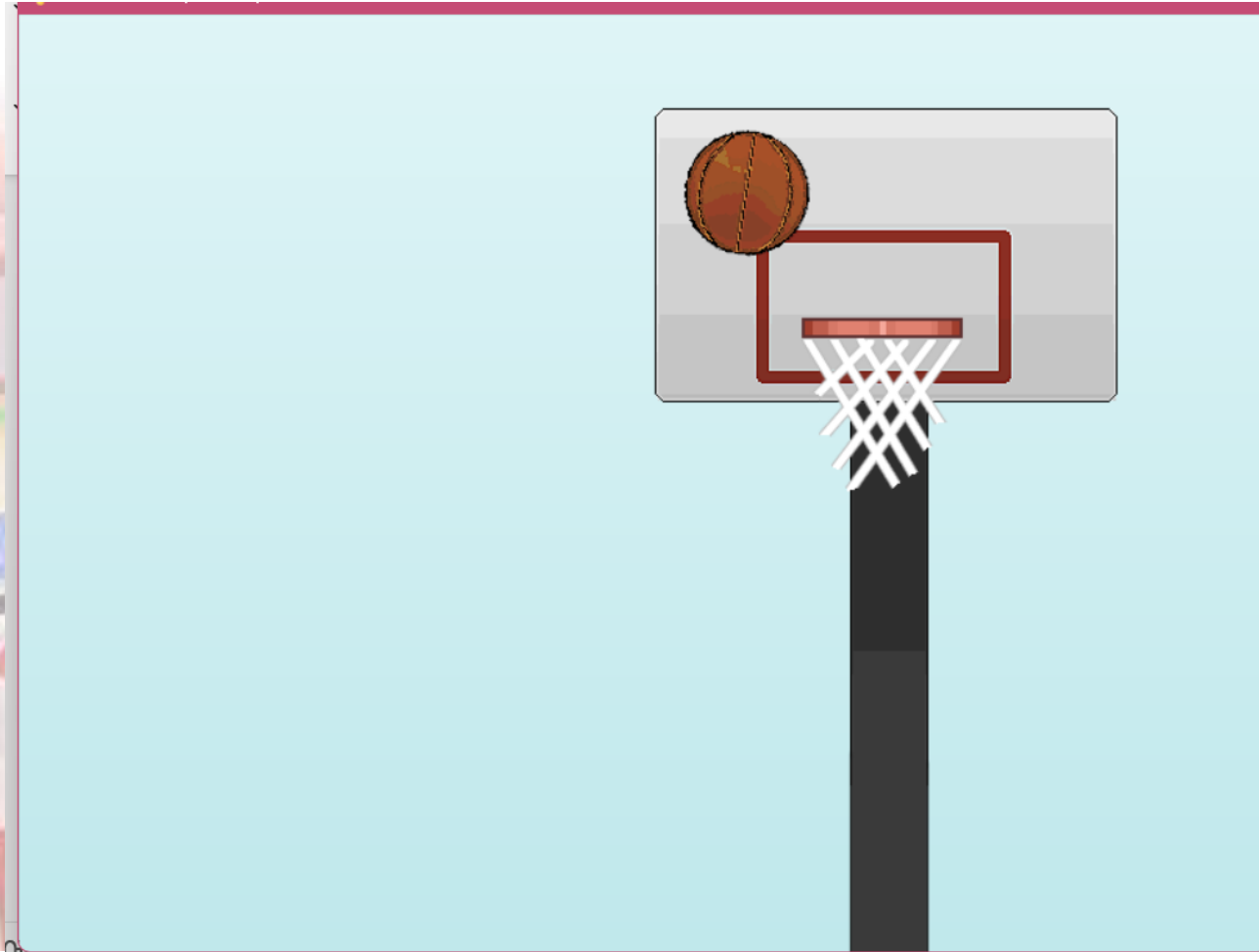
개발계획상세 - 에어하키팀 구현



내 채를 움직이고 채가 퍽과 부딪히면 부딪힌 각도와 속도에 따라 퍽이 움직이는 것을 구현했다. 적의 ai만 구현해주면 끝난다.



개발계획상세 - 농구게임 구현



골대가 플레이타임에 따라 점점 빠르게 좌우로 움직인다.
농구공에게 x, y, z 좌표를 주고 골대의 링의 레이어를 유동적으로 바꾸어
3D처럼 구현하는 것에 성공, 골 판정과 적의 ai만 만들어주면 구현완료



개발계획상세



1. 앞의 게임들에서 구현하지 못한 ai들을 앞으로 들을 강의에서 내용을 배워 추가할예정
2. 부족한 리소스들을 마저 작업할 예정



데모 플레이 영상

