**기획서**

**작성일: 2025.03.17**

|  |  |
| --- | --- |
| **팀원** | 정재훈, 김민수 |
| **개발기간** | 2025.03.18 ~ 2025.04.06 (3주) |
| **기획** | 플레이어 조작과 인벤토리 시스템 및  전투 시스템 개발 |
| **개발계획** | * 1주차 * 플레이어와 적의 부모 클래스 * 플레이어, 적, 아이템 클래스 및 블루프린트 * 게임모드베이스, 입력매핑, 충돌 감지 * 플레이어, 적 애니메이션(걷기, 공격, 사망) * 2주차 * 동료, 보스 클래스 및 블루프린트 * 적 AI, 전투, 어그로 시스템 * 레벨업 시스템 * 3주차 * UI, 상점 시스템 * LEVEL 이동 * 이팩트 |
| **기타** | 시간 내에 구현 완료되면 회의를 통해 추가 작업 진행 |