

# 2DGP 2차 발표

Simple RPG 2023182006 김정혜

# 개발 계획 대비 현재 진행 상황

주차	구현 내용		진행률
1주차	계획	리소스 수집, 맵 구현	
	결과	맵 구현, 리소스 수집	80%
2주차	계획	캐릭터, 몬스터 구현 (공격, 피격 등 상호작용 및 충돌처리)	
	결과	리소스 수집, 캐릭터 이동	50%
3주차	계획	아이템(강화 재료, 장비(무기 최소 2종)) 구현 (아이템 수집 등 상호작용 및 충돌처리)	
	결과		-
4주차	계획	메뉴, 장비 창, 배낭 구현	
	결과		-
5주차	계획	무기 스킬 구현, 체력 바 등의 나머지 UI구현	
	결과		-

# 계획 변경

- 5주차 계획부터 실행.
- 진행 속도가 매우 느리기 때문에 6주차에 최소 4주차 계획까지는 달성할 수 있도록 진행.

주차	구현 내용	변경 내용
6주차	강화 시스템 구현	(최소)5주차: 무기 스킬 구현, 체력 바 등의 나머지 UI구현 (최소)4주차:메뉴, 장비 창, 배낭 구현 3주차:아이템(강화 재료, 장비(무기 최소 2종)) 구현 (아이템 수집 등 상호작용 및 충돌처리) 6주차:강화 시스템 구현
7주차	사운드 추가	-
8주차	최종 마무리	-

# Commits 통계

KJH112040 / 2DGP\_project

Q 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

