

2차 프로젝트 발표

2022180040 최민우

프로젝트 개발 진행 상황

주차		진행률
1주	계획: 기본 캐릭터 조작 구현(이동, 공격, 회피) 결과:	90%
2주	계획: 스킬(특수 스킬) 구현, UI 기초 결과:	80%
3주	계획: 적 추가(적 선택, AI 및 전투 로직, 보스 선정) 결과: 던전 구현(맵 디자인) ← 계획 변경	70%
4주	계획: 대기소 인터페이스(2D 사이드 뷰) 결과:	80%
5주	계획: 적 추가(적 선택, AI 및 전투 로직, 보스 선정)	
6주	계획: 장비 강화 시스템(상점)	
7주	계획: 전체 루프 구현 및 연결	
8주	계획: 사운드, 효과, 튜토리얼	
10	계획: 테스트	

프로젝트 계획 수정

1. 개발 일정

- 1주차 : 기본 캐릭터 조작 구현(이동, 공격, 회피)
- 2주차 : 스킬(특수 스킬) 구현, UI 기초
- 3주차 : 던전 구현(맵 디자인)
- 4주차 : 대기소 인터페이스(2D 사이드 뷰)
- 5주차 : 적 추가(적 선택, AI 및 전투 로직, 보스 선정) ← 일정 변경
- 6주차 : 장비 강화 시스템(상점)
- 7주차 : 전체 루프 구현 및 연결
- 8주차 : 사운드, 효과, 튜토리얼
- 9주차 : 테스트

2. 특수 스킬

- 1) k를 누르면 캐릭터 강화 + 공격 -> 특수 공격
 - 2) k를 눌러 파이어 볼 발사
- ➔ 2가지 특수 스킬 구현 예정

커밋 통계

R-CHOIMINWOO / 2DGP-PROJ-2022180040 의 지난 1년간의 커밋



R-CHOIMINWOO / 2DGP-PROJ-2022180040 의 역사별 코드 빈도



Pdf 자료에 나온 것처럼 설정하는 방법을 몰라서 코드 빈도를 함께 첨부합니다.