

2D 게임프로그래밍

2차 발표

2020180006 김성준

목차

1. 변경된 개발일정



2. Git Commit, 4주차 까지의 개발 진행도



3. 데모 게임 시연



변경된 개발 일정

5주차 -> 플레이어와 공과의 상호작용 추가 구현
및 게임 규칙 설정

1주차 :

리소스 수집 및
캐릭터 애니메이션

2주차 :

캐릭터 기본적인 조작
구현

3주차 :

공과의 상호작용 구현

4주차 :

공과의 거리, 공의 높이
등에 따른 힘 구현

5주차 :

게임 규칙 설정

6주차 :

상대방 캐릭터 AI구현

7주차 :

사운드 및 이펙트

8주차 :

최종 점검 및 기타
추가요소 구현

4주차 까지의 개발 진행도

주차	내용	진행도
1주차	리소스 수집 및 캐릭터 애니메이션	100%
2주차	캐릭터 기본적인 조작 구현	100%
3주차	공과의 상호작용 구현	90%
4주차	공과의 거리, 공의 높이 등에 따른 물리 구현	100%
5주차	게임 규칙 설정	
6주차	상대방 캐릭터 AI구현	
7주차	사운드 및 이펙트	
8주차	최종 점검 및 기타 추가요소 구현	



Git Commit 통계