API 시연 기획서

60기 B반 강요셉

A안 기획

게임 이름: Mighty Gunvolt

개발 기간: 12/18 ~ 12/29

12월 18일: 맵 툴 타일 출력 제작 (타일 출력까지)

12월 19일: 맵 툴 타일 충돌 처리 제작

12월 20일: 맵 툴 몬스터 출력 제작

12월 21일: 맵 툴 몬스터 충돌 처리 제작

12월 22일: 주인공 캐릭터 공격, 더블점프, 특수 공격 제작

12월 23일: 맵 툴 세이브 로드 제작

12월 24일: 주인공 캐릭터 맵 툴로 만든 맵 로드 해서 적용

12월 25일: 1 스테이지 보스 몬스터 AI 제작

12월 26일: 2 스테이지 보스 몬스터 AI 제작

12월 27일: 보스 몬스터 맵 적용 및 실제 플레이 후 버그 픽스

12월 28일: 주인공 체력 및 점수 UI 제작

12월 29일: 버그 픽스

B안 기획

게임 이름: Yoshi Island

12월 18일: 통맵 출력 및 타일 출력

12월 19일: 박스 충돌 처리

12월 20일: 요시 캐릭터 점프, 점프하면서 날기, 알 만들어서 쏘기 구현

12월 21일: 몬스터 4종류 AI 출력

12월 22일: 보스 몬스터 AI 제작

12월 23일: 1 스테이지 맵 구조 제작 및 충돌처리

12월 24일: 2 스테이지 맵 구조 제작 및 충돌처리

12월 25일: 1 스테이지 몹 적용 및 충돌 처리

12월 26일: 2 스테이지 몹 적용 및 충돌 처리

12월 27일: 보스 몬스터 적용 및 버그 픽스

12월 28일: 전체 적용 및 버그 픽스

12월 29일: 이미지 수정 및 버그 픽스