

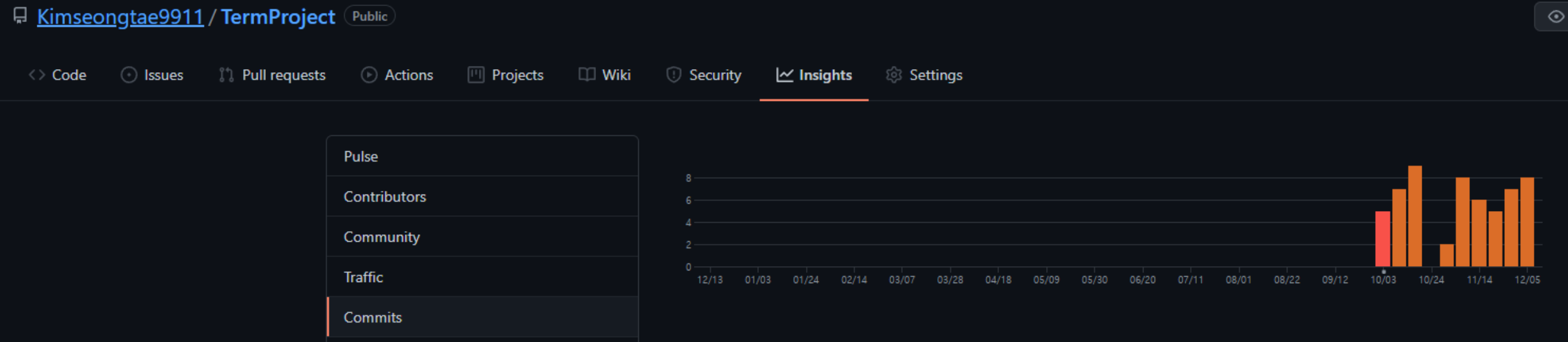


# 2DGP 최종 발표

2018182007 김성태

# 개발 계획 대비 진행 상황 - 평균 97.5%

내용	최소 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
캐릭터 컨트롤	키보드 조작을 통한 이동, 달리기, 점프	모두 구현	100%
캐릭터 기술	아이템 획득시 불공격	구현 완료	100%
맵	맵 3개(일반, 공중, 보스)	보스맵 장애물 미 구현	90%
적 AI	캐릭터의 위치로 공격, 일정한 방향으로 움직임	로켓몬스터, 굼바 구현	100%
난이도	기존 게임과 동일한 난이도	보스맵 장애물 제외 모두 구현완료	90%
게임기능	몬스터와 접촉 피격시 변신해제 또는 게임종료, 아이템을 통한 변신(꽃, 버섯)	변신, 변신해제, 게임종료 구현완료	100%
사운드	피격소리, 배경음, 아이템 상호작용, 몬스터 사망 소리등	구현 완료	100%
애니메이션	걷기, 뛰기, 점프, 몬스터 이동 등	구현 완료	100%



주	커밋횟수
Week of Oct3	5
Week of Oct10	7
Week of Oct17	9
Week of Oct21	0
Week of Oct31	2
Week of Nov7	8
Week of Nov14	6
Week of Nov21	5
Week of Nov28	7
Week of Dec5	8