

프로젝트 2차 발표

2021180037 정동호

목차

- ▶ 계획표 수정
- ▶ 개발 계획 대비 현재 진행 상황
- ▶ Github commits 통계
- ▶ 프로그램 데모 실행 영상

계획표 수정

<수정 전>

1주차	수집	1. 리소스 수집
2주차	주인공 구현	1.주인공 컨트롤 4방향(혹은 8방향 구현) 2. 주인공 공격 모션 및 점프 모션 구현
3주차	스테이지 구현	1. 충돌 체크를 통한 이동 불가 지역 구분 및 아이템과의 상호작용 2. 포탈 구현(맵 이동 수단)
4주차	적구현	1.적군 기본 오브젝트 7종 구현 2. 주인공과의 충돌 체크 결과에 따른 이동 및 공격 구현 3. 공격 모션 스프라이트 / 주인공에게 공격 받을 때의 스프라이트
5주차	스테이터스 및 추가 구현 중간 점검	1. 실제 메뉴 구현(일시정지, 아이템 사용 기능) 2. 스테이터스 구현 3. 적군과 아군의 체력 게이지 렌더링 4. 중간 점검
6주차	아이템 및 무기 구현	1. 무기 3종 구현 2. 아이템 3종 구현(hp 회복, 버프 부여 등)
7주차	보스 패턴 추가	1. 보스 특수 공격 구현 2. 적의 방어 구현
8주차	대화 구현	1. 캐릭터 일러스트 및 말풍선을 통한 주인공과 적군의 대화 구현
9주차	시작과 종료 처리 밸런스 조절	1. 게임 시작과 종료 처리 / 종료 후 엔딩 크레딧 화면 2. 밸런스 조절
10주차	마무리	1. 최종 점검 및 릴리즈

<수정 후>

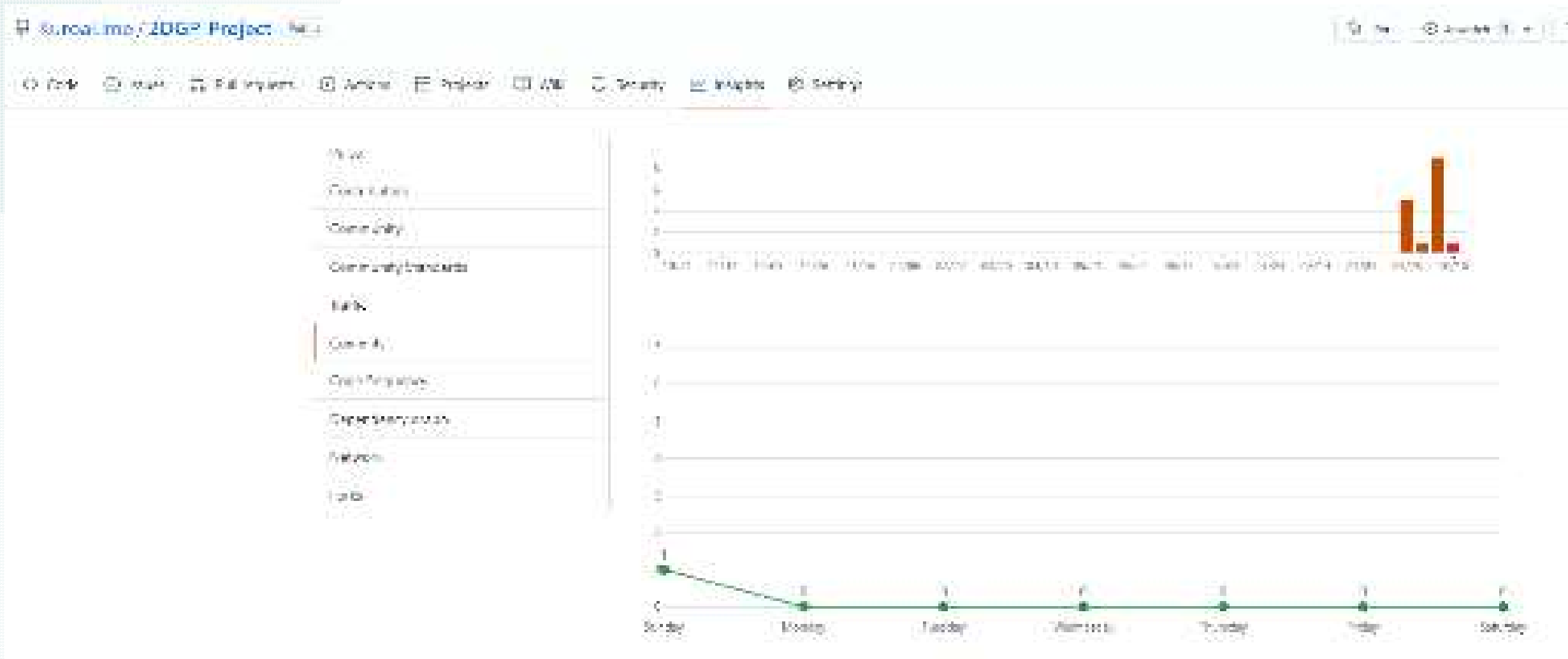
1주차	수집	1. 리소스 수집
2주차	주인공 구현	1.주인공 컨트롤 4방향(혹은 8방향 구현) 2. 주인공 공격 모션 및 점프 모션 구현
3주차	적 구현	1.적군 기본 오브젝트 7종 구현 2. 주인공과의 거리에 따른 이동 및 공격 모션 구분 3. 적 객체의 모든 모션 구현
4주차	스테이터스 및 추가 구현 스테이지 구현	1. 실제 메뉴 구현(일시정지, 아이템 사용 기능) 2. 스테이터스 구현 3. 적군과 아군의 체력 게이지 렌더링 4. 중간 점검
5주차	아이템 및 무기 구현	1. 무기 3종 구현 2. 아이템 3종 구현(hp 회복, 버프 부여 등) 3. 파괴 가능 오브젝트
6주차	스테이지 구현 충돌 체크 구현 중간 점검	1. 충돌 체크를 통한 이동 불가 지역 구분 2. 포탈 구현(맵 이동 수단) 3.적 객체 타격 체크 구현 4.아이템과의 상호작용
7주차	보스 패턴 추가 및 적 AI 수정	1. 보스 특수 공격 구현 2. 적의 방어 구현 3. 적 AI 수정
8주차	대화 구현 및 주인공과 적 객체 추가구현	1. 캐릭터 일러스트 및 말풍선을 통한 주인공과 적군의 대화 구현
9주차	시작과 종료 처리 밸런스 조절	1. 게임 시작과 종료 처리 / 종료 후 엔딩 크레딧 화면 2. 밸런스 조절
10주차	마무리	1. 최종 점검 및 릴리즈



개발 계획 대비 현재 진행 상황

주차			진행률
1주	계획	1. 리소스 수집	90%
	결과	대부분의 리소스를 수집하였으나 한쪽 방향의 리소스만을 찾아 시트만드는 작업에서 다른 방향의 일부 리소스를 다 완성하지는 못했다.	
2주	계획	1.주인공 컨트롤 4방향(혹은 8방향 구현) 2. 주인공 공격 모션 및 점프 모션 구현	100%
	결과	1. 주인공 컨트롤 4방향 완성 2. 공격 모션 및 점프 모션 구현 완료	
3주	계획	1.적군 기본 오브젝트 7종 구현 2. 주인공과의 거리에 따른 이동 및 공격 모션 구분 3. 적 객체의 모든 모션 구현	20%
	결과	1.적 객체 오브젝트 1종 구현 완성 2. 주인공 객체 따라 가기 구현 -> 다양한 모션 추가 필요 3. 이동 모션 구현 완료	
4주	계획	1. 실제 메뉴 구현(일시정지, 아이템 사용 기능) 2. 스테이터스 구현 3. 적군과 아군의 체력 게이지 렌더링 4. 중간 점검	
5주	계획	1. 무기 3종 구현 2. 아이템 3종 구현(hp 회복, 버프 부여 등) 3. 파괴 가능 오브젝트	
6주	계획	1. 충돌 체크를 통한 이동 불가 지역 구분 2. 포탈 구현(맵 이동 수단) 3.적 객체 타격 체크 구현 4.아이템과의 상호작용	
7주	계획	1. 보스 특수 공격 구현 2. 적의 방어 구현 3. 적 AI 수정	
8주	계획	1. 캐릭터 일러스트 및 말풍선을 통한 주인공과 적군의 대화 구현	
9주	계획	1. 게임 시작과 종료 처리 / 종료 후 엔딩 크레딧 화면 2. 밸런스 조절	
10주	계획	1. 최종 점검 및 릴리즈	

Github commits 통계



프로그램 데모 실행 영상



감사합니다