

2D 게임프로그래밍

프로젝트 2차 발표

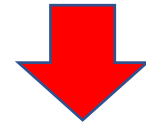
이름 : 권세진
학번 : 202018047

프로젝트 계획 수정 내용



1인용 게임 -> 2인용 게임

총 3 스테이지 동안 각기 다른 컨셉의 포켓몬이 등장



맵 3개 구성 및 포켓몬 3개 구성 + 맵, 포켓몬 선택창 구성

개발 범위 수정

내용	최소 범위	추가범위
컨트롤	앞.뒤 2방향 및 점프, 앓기 2방향 등 4방향 지원	이단 점프, 슬라이딩 등 추가 컨트롤 지원
캐릭터 기술	실제 포켓몬 스킬(아이언테일 등) 1개 구성	추가 1개 이상 스킬 반영
적 AI	스테이지 별 속도 및 반응속도 등 움직임 개선	스테이지 진행 별 스킬 게이지 회복량 상승
난이도	스테이지 별 적 AI 상승에 따른 난이도 증가	
맵	총 3개의 맵 구성	맵 선택창 구현
캐릭터	총 3개의 캐릭터 구성	캐릭터 선택창 구현
사운드	배경음악 및 공 터치 시 효과음 적용	스킬 사용 시 효과음 추가
애니메이션	기본 컨트롤 모션 제공	스킬 샷 모션 제공
게임 기능	1. 점수 획득 시 스킬 게이지 증가 2. 상대 공격 방어 시 스킬 게이지 증가 3. 스킬 사용 실패 시 스킬 게이지 50% 보존 4. 이단 점프 및 슬라이딩 등 연속 사용 불가 5. 스킬 이팩트 정교화	

개발 일정(수정)

1주차	리소스 수집	1. 게임에 필요한 리소스 수집 2. 뼈대 구성
2주차	1p 플레이어 오브젝트	1. 플레이어 캐릭터 배치 2. 키보드 입력 시 이동 설정
3주차	2p 플레이어 오브젝트	1. 2p 플레이어 캐릭터 배치 2. 2p 플레이어 키 입력 적용
4주차	시스템 UI 구성	1. 시작 화면 배치 2. 게임 내부 UI(스킬 바 등등) 구현
5주차	중간 점검	1. 부족한 부분 보완 2. 차후 구상 후 추가 요소 배치 3. 맵 구현 및 맵 선택 창 구성
6주차	1p 플레이어 오브젝트 최종	1. 오브젝트와 플레이어 간 충돌 처리 2. 스킬 구현 및 이팩트 처리 3. 포켓몬 추가 구현 및 선택창 구현
7주차	2p 플레이어 오브젝트 최종	
8주차	사운드 적용	1. 스킬 사용 및 공 타격 시 효과음 구성
9주차	최종 점검	1. 밸런스 및 난이도 조절 2. 각종 버그 점검(충돌처리 이상 유무 등 파악) 3. 효과음 점검
10주차	마무리	최종 점검 및 게임 실행 유무 파악

프로젝트 개발 진행 상황 - 평균 72.5%

주차			진행률
1주	계획	게임에 필요한 리소스 수집 및 뼈대 구성	60%
	결과	스테이지 배경 1개, 피카츄 시트 구성 공 시트 구성(게임 안 배치 X), 추가 포켓몬 리소스 제작 X (중간 점검 시기 이후 제작)	
2주	계획	1p 플레이어 캐릭터 배치 및 키 입력 시 이동 설정	100%
	결과	캐릭터 배치 및 좌,우 점프, 슬라이딩 구현	
3주	계획	2p 플레이어 캐릭터 배치 및 키 입력 시 이동 설정	100%
	결과	캐릭터 배치 및 좌,우 점프, 슬라이딩 구현	
4주	계획	시작 화면 배치 및 게임 내부 UI(스킬 바 등등) 구현	30%
	결과	시작 화면 배치 : 시작 화면 배치(차후 시작 타이틀 세부적 구현 예정) 게임 내부 UI 구현 : X	

Github 커밋 통계

KwonSe-Jin / 2020180047_2DGP_DRILL Public

Notifications

Fork 0

Star 1

<> Code Issues Pull requests Actions Projects Security Insights

Pulse

Contributors

Community Standards

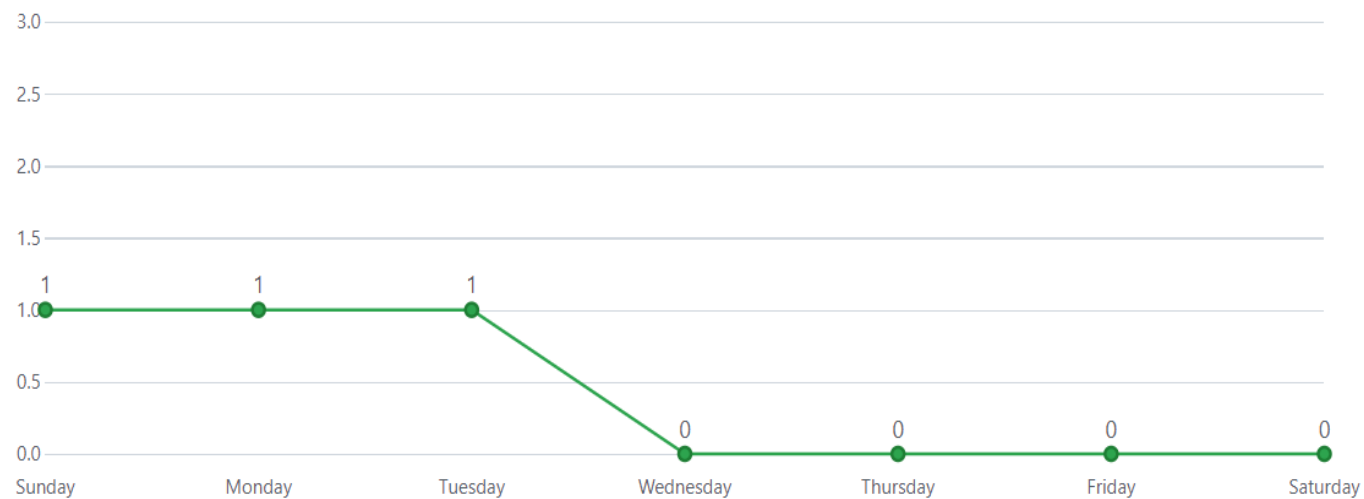
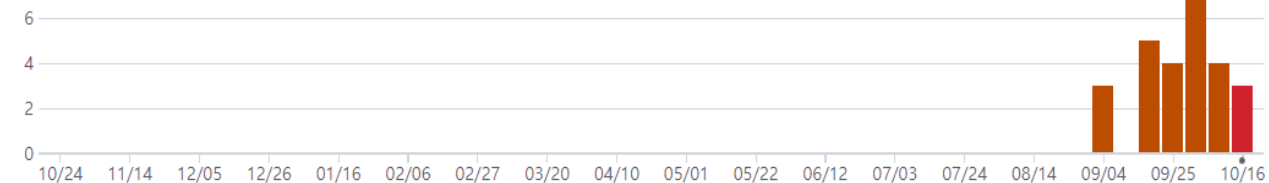
Commits

Code frequency

Dependency graph

































Network

Forks



Github 커밋 통계

History for [2020180047_2DGP_DRILL](#) / Project

○	Commits on Oct 17, 2022			
	스프라이트 시트 수정 및 점프, 슬라이딩 구현 ...	 KwonSe-Jin committed 15 hours ago	 a3fcbe1	 
○	Commits on Oct 16, 2022			
	배경 및 네트 추가 ...	 KwonSe-Jin committed yesterday	 03044d6	 
○	Commits on Oct 12, 2022			
	추가	 KwonSe-Jin committed 2 days ago	 8a176e1	 
○	Commits on Oct 7, 2022			
	이름 변경 및 타이틀 프레임워크 추가 ...	 KwonSe-Jin committed 6 days ago	 62291f3	 
○	Commits on Oct 6, 2022			
	프레임 웹 리소스 추가 및 클래스 구현 ...	 KwonSe-Jin committed 6 days ago	 1d07ac6	 
○	Commits on Oct 7, 2022			
	코드 수정 ...	 KwonSe-Jin committed 11 days ago	 ee6990d	 
○	Commits on Oct 6, 2022			
	프로젝트 리소스 추가 ...	 KwonSe-Jin committed 12 days ago	 a16bb8a	 
○	Commits on Oct 4, 2022			
	프로젝트 1 리소스 추가 ...	 KwonSe-Jin committed 14 days ago	 e8a719d	 

개발 범위(수정)

내용	최소 범위	추가범위
컨트롤	앞.뒤 2방향 및 점프, 앓기 2방향 등 4방향 지원	이단 점프, 슬라이딩 등 추가 컨트롤 지원
캐릭터 기술	실제 포켓몬 스킬(아이언테일 등) 1개 구성	추가 1개 이상 스킬 반영
적 AI(삭제)	스테이지 별 속도 및 반응속도 등 움직임 개선	스테이지 진행 별 스킬 게이지 회복량 상승
난이도	스테이지 별 적 AI 상승에 따른 난이도 증가	
스테이지	총 3개의 스테이지 구성	스테이지 별 등장 포켓몬 특성에 맞는 맵 2개 추가 구성
캐릭터 선택 창	캐릭터 선택 창 구현을 통한 포켓몬 선택 가능	
사운드	배경음악 및 공 터치 시 효과음 적용	스킬 사용 시 효과음 추가
애니메이션	기본 컨트롤 모션 제공	스킬 샷 모션 제공
게임 기능	1. 점수 획득 시 스킬 게이지 증가 2. 상대 공격 방어 시 스킬 게이지 증가 3. 스킬 사용 실패 시 스킬 게이지 50% 보존 4. 이단 점프 및 슬라이딩 등 연속 사용 불가 5. 스킬 이펙트 정교화	