

학번	이름
2020180031	이준우

## 프로젝트 2차 발표

~~2D 횡스크롤 비행기 슈팅 게임~~  
2D 횡스크롤 새 슈팅 게임

## 계획 수정

---

- 게임 진행 방향 변경(아래에서 위로 진행 -> 왼쪽에서 오른쪽으로 진행)
- 객체가 비행기에서 새로 변경(차후 변경 가능성 있음)
- 개발 범위 추가(맵 일부)
- 세부 일정 다수 변경(기존 일정 통합 및 보충 일정 추가)

# 개발 범위

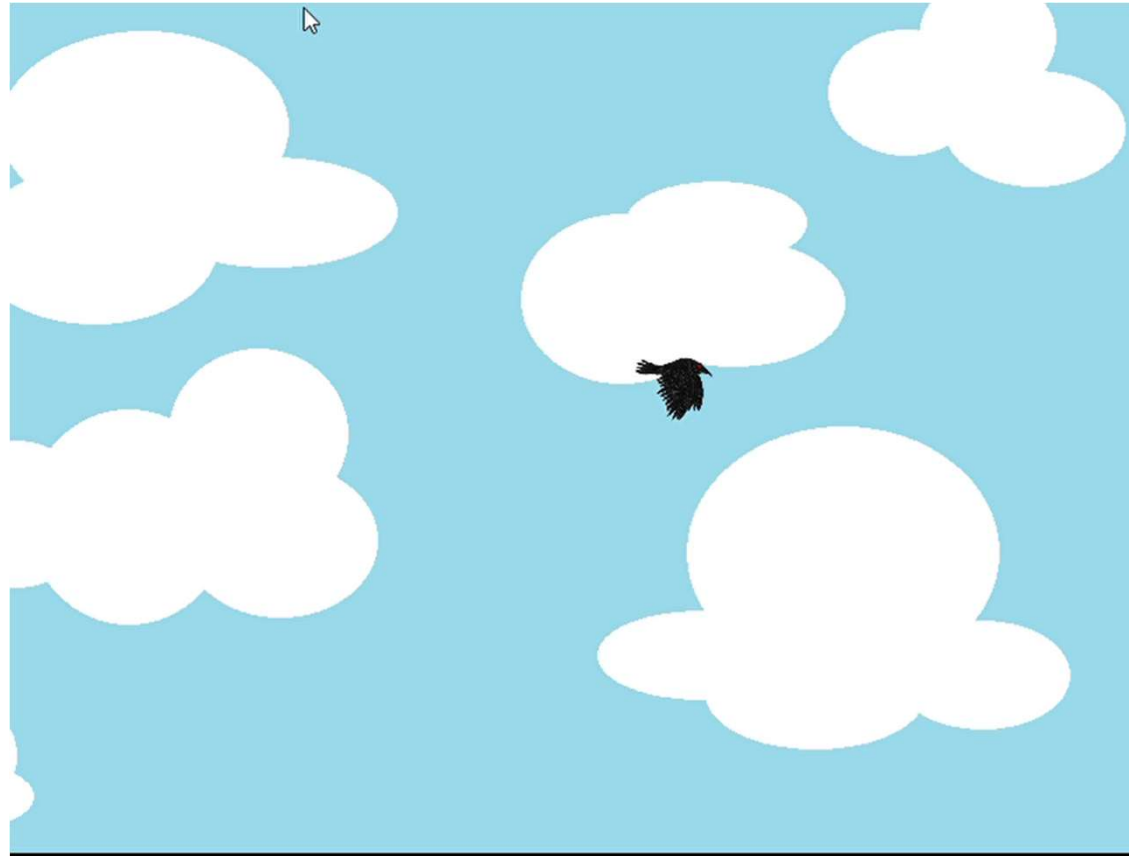
내용	일반 범위	추가 범위
캐릭터 이동	키보드 입력을 통한 상하좌우, 대각선 8방향 이동	좌우로 이동할 때 모션 추가
캐릭터 공격	범위가 좁지만 강한 공격 범위가 넓지만 약한 공격 넓은 범위와 강력한 공격이나 횡수 제한이 있는 특수 공격	특수 공격 사용 시 일반 공격과 다른 효과 추가
아이템	공격력 증가, 체력 회복, 특수 공격 횡수 회복	
맵	시작화면, 일시 정지 화면 스테이지 1개 게임 클리어 화면 게임 오버 화면	캐릭터가 이동하는 방향과 반대로 스테이지가 천천히 움직임
적	일정 시간 등장 후 사라지는 적 공격을 가하는 적 2가지 공격 패턴을 가진 보스	적의 공격 패턴 다양화 보스의 공격 패턴 다양화 체력에 따른 보스 공격 패턴 변화
게임기능	피격 시 체력 감소 키보드 입력을 통해 공격 방식 변경 화면에 체력, 특수공격 횡수 표기	게임 오버 시 재도전 가능 여부 기능 추가
사운드	일반 공격 2개, 특수 공격 1개, 피격, 적 쓰러뜨림 등 5개 이상	
애니메이션	캐릭터 이동, 캐릭터 공격, 적 공격, 쓰러짐	특수 공격 등 모션 추가

# 프로젝트 개발 진행 상황 - 평균 35%

주차	내용	상세내용	진행률
1주차 (~10/01)	이미지 등 자료 수집	캐릭터, 적, 사운드 등	40%
2주차 (~10/08)	캐릭터 동작 구현	캐릭터 오브젝트 구현 및 8방향 움직임, 공격 구현	70%
3주차 (~10/15)	적 동작 구현1	일반 적 2종, 보스 오브젝트 구현	0%
4주차 (~10/22)	맵 구현	시작/일시정지/플레이 배경 구현	30%
5주차 (~10/29)	보충1	1~4주차에 구현하지 못한 것 구현 및 보충	-
6주차 (~11/05)	아이템/UI 구현	각종 아이템 및 UI 구현	-
7주차 (~11/12)	보충2	1~6주차에 구현하지 못한 것 구현 및 보충	-
8주차 (~11/19)	게임 기능 구현	캐릭터 체력, 아이템 습득, 적 쓰러뜨림, 충돌 구현	-
9주차 (~11/26)	보충3	1~8주차에 구현하지 못한 것 구현 및 보충	-
10주차 (~12/03)	사운드 및 최종 점검	게임 사운드 추가 및 최종 점검	-

## 플레이 영상

---



# 커밋 통계

