

# 2DGP 2차 프로젝트

2017152030

이재문

# 프로젝트 개발 진행 상황

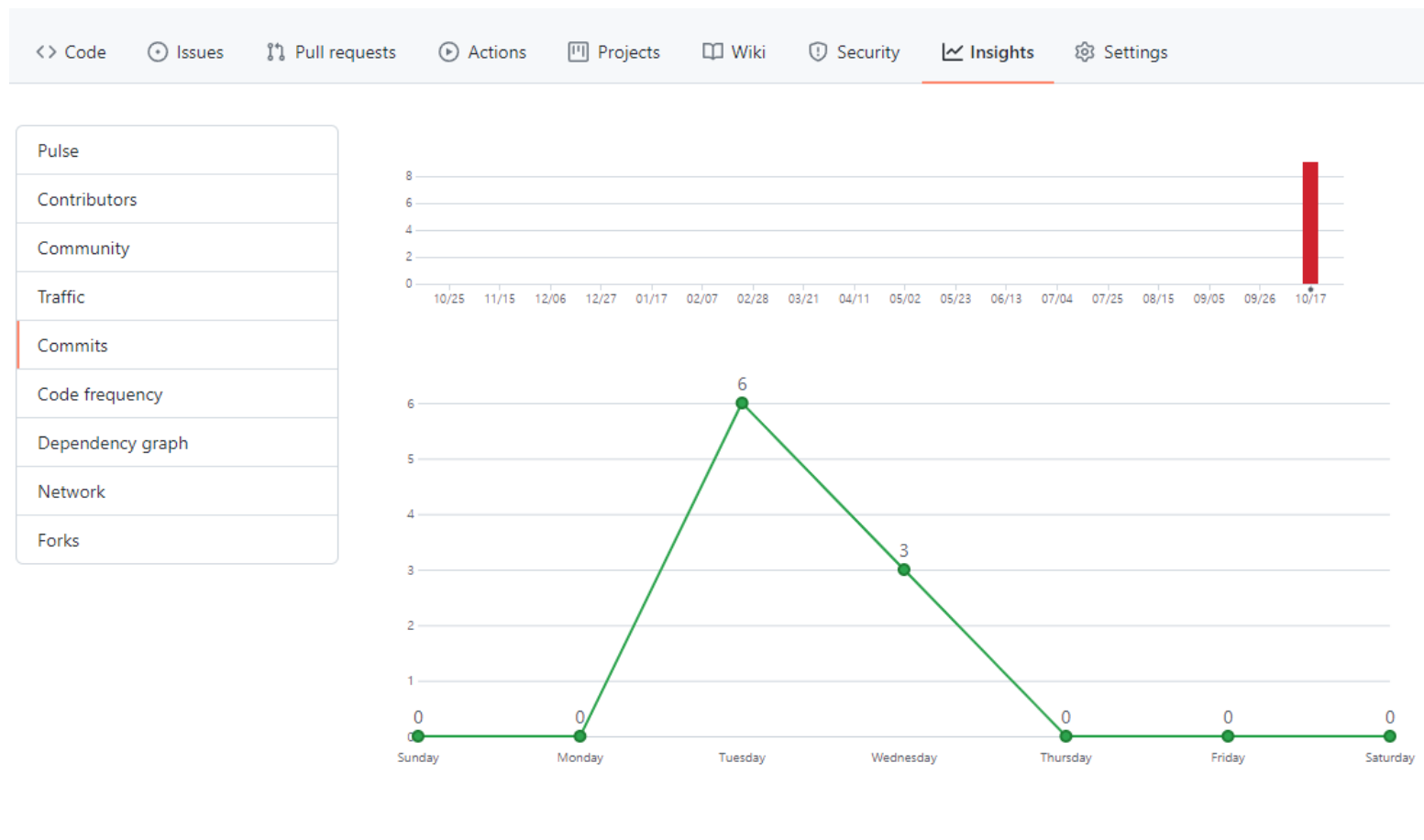
(약 70퍼)

주차	계획과 결과		진행률
1주	계획	1. 리소스 수집 2. 캔버스 위에 몬스터와 플레이어 배치를 위한 리스트 생성 및 좌표 지정	약 80%
	결과	1. 적2명, 주인공 공격, 움직임 모션, 맵 하나 구현 (60% 예상) 2. 완료	
2주차	계획	1. 아군 캐릭터 구현 및 공격이나 피격에 따른 애니메이션 구현 2. 아군 능력치 프로그램에 정의	75%
	결과	1. 공격 애니메이션 구현 피격 X 2. 좌표 및 공격력 스피드 정도 구현	
3주차	계획	1. 키보드 누르는 방향으로 아군 캐릭터 움직임 및 공격 모션 정의 2. 마우스로 게임 메뉴 클릭 혹은 인벤토리 창에 있는 아이템 클릭	50%
	결과	1. 구현 완료 2. 구현 못함	
4주차	계획	1. 적군 오브젝트 3종 구현 2. 피격 시 충돌 체크 및 데미지 적용 3. 적군 능력치 프로그램에 정의	50%
	결과	1. 2종 구현(1. 랜덤한 값을 움직임, 2. 나를 추적함) 2. X 3. 간단하게 구현	
5주차	계획	1. 맵과 맵 사이의 연결 2. 적군과 아군의 체력 게이지 랜더링 3. 중간 점건 / 보완	

# 계획 일부 수정

1주차	수집과 좌표 처리	1. 리소스 수집 2. 캔버스 위에 몬스터와 플레이어 배치를 위한 리스트 생성 및 좌표 지정
2주차	아군 기본 오브젝트	1. 아군 캐릭터 구현 및 공격이나 피격에 따른 애니메이션 구현 2. 아군 능력치 프로그램에 정의
3주차	키보드 동작 및 마우스 동작	1. 키보드 누르는 방향으로 아군 캐릭터 움직임 및 공격 모션 정의 2. 마우스로 게임 메뉴 클릭 혹은 인벤토리 창에 있는 아이템 클릭 (7주차)
4주차	적군 기본 오브젝트	1. 적군 오브젝트 3종 구현 2. 피격 시 충돌 체크 및 데미지 적용 (8주차) 3. 적군 능력치 프로그램에 정의 4. 게임 시작 전 화면 구현
5주차	추가 구현 및 중간 점검	1. 맵과 맵사이의 연결 2. 적군과 아군의 체력 게이지 랜더링 3. 중간 점검 / 보완
6주차	아군 오브젝트 및 NPC 심화 및 마무리	1. 초기 2주차의 내용에 없는 캐릭터 추가 및 기능 생성 2. 개발 범위에 있는 심화 과정 처리
7주차		
8주차	적군 최종	1. 적군의 인공 지능 및 패턴 보완 2. 적군의 드랍 아이템 랜덤 생성
9주차	시작과 종료 처리	1. 게임 시작 처리 및 종료 처리 2. 시간적 여유 시 마을 제작
10주차	마무리	1. 최종 점검 및 릴리즈

# 커밋 히스토리



Dril 과제 하고 같은 레포지토리를  
사용해서 과제 보고 옮겨서 그 이  
후 커밋 히스토리 밖에 없습니다