

2019184018 양재성

2DGP 3차 발표

개발 대비 진행 상황

주차		진행률
4주차	플레이어, 적, 장애물, 탄환의 충돌 처리 및 데미지 구현	80%
	충돌 체크, 데미지 계산 부분 완료, 밀림 체크에 대한 보완이 필요	
5주차	적 유닛 기본 2종 구현 + 추가로 엘리트 유닛 구현 적 유닛의 이동, 공격, 사망 스프라이트	90%
	원거리 공격 유닛, 근거리 돌진 유닛, 순간 이동을 하는 적, 구조물을 던지는 적 구현 완료. 웨이브 구현 중 구조물을 던지는 유닛에 대한 버그가 발생하여 대처 중	
6주차	웨이브 시스템 구현 - 한 웨이브에 나오는 적 수, 적 스폰 방식 설정 4주차까지의 개발 내용 점검 및 보완	40%
	적들은 화면 구역 내의 랜덤한 위치에서 생성될 예정이며, 해당 적에 대한 웨이브 시스템은 아직 구현되지 않은 상태임	

개발 계획 수정

1주차	기본 밑작업	리소스 수집 (각각의 오브젝트 스프라이트, 맵) 게임 플레이 UI용 좌표 지정
2주차	플레이어 오브젝트	플레이어 캐릭터의 키보드, 마우스 입력에 따른 동작 구현 플레이어의 이동, 공격, 사망 스프라이트
3주차	스테이지	장애물 구현 체력이 있는 오브젝트 구현(폭발 통 등) 게임 시작 시 오브젝트의 랜덤 스폰 여부, 패턴 결정
4주차	충돌처리	플레이어, 적, 장애물, 탄환의 충돌 처리 및 데미지 계산 구현
5주차	적 유닛	적 유닛 기본 2종 구현 + 추가로 엘리트 유닛 구현 적 유닛의 이동, 공격, 사망 스프라이트
6주차	웨이브 점검	웨이브 시스템 구현 - 한 웨이브에 나오는 적 수, 적 스폰 방식 설정 4주차까지의 개발 내용 점검 및 보완
7주차	아군 오브젝트	플레이어가 사용할 아이템 구현 (무기별 공격 패턴, 소환 기능이 있을 경우 소환한 오브젝트의 동작 까지) 플레이어의 방어 목표 구현(피격 방식, 특수 기능)
8주차	웨이브 추가	웨이브 사이에 아이템 스폰 웨이브 마다 특수한 패턴
9주차	시작 & 종료 화면	게임 시작 화면, 종료 화면 구현
10주차	마무리	릴리즈

개발 계획 수정(이어서)

1주차	기본 밑작업	리소스 수집 (각각의 오브젝트 스프라이트, 맵) 게임 플레이 UI용 좌표 지정
2주차	플레이어 오브젝트	플레이어 캐릭터의 키보드, 마우스 입력에 따른 동작 구현 플레이어의 이동, 공격, 사망 스프라이트
3주차	스테이지	장애물 구현 체력이 있는 오브젝트 구현(폭발 통 등) 게임 시작 시 오브젝트의 랜덤 스폰 여부, 패턴 결정
4주차	충돌처리	플레이어, 적, 장애물, 탄환의 충돌 처리 및 데미지 계산 구현
5주차	적 유닛	적 유닛 기본 2종 구현 + 추가로 엘리트 유닛 구현 적 유닛의 이동, 공격, 사망 스프라이트
6주차	웨이브 점검	4주차까지의 개발 내용 점검 및 보완 - 버그 수정
7주차	아군 오브젝트	플레이어가 사용할 아이템 구현 (무기별 공격 패턴, 소환 기능이 있을 경우 소환한 오브젝트의 동작 까지) 플레이어의 방어 목표 구현(피격 방식, 특수 기능)
8주차	웨이브 추가	웨이브 시스템 구현 - 한 웨이브에 나오는 적 수, 적 스폰 방식 설정 웨이브 사이에 아이템 스폰 웨이브 마다 특수한 패턴
9주차	시작 & 종료 화면	게임 시작 화면, 종료 화면 구현
10주차	마무리	릴리즈

GitHub Commit Log

