

2DGP 프로젝트 2차 발표

2019184018 양재성

개발 대비 진행 상황

[illegible]

개발 계획 수정

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

GitHub 커밋 로그

