

2D 게임프로그래밍 4차 발표

한국공학대학교 2021182027 이권용



개발 계획-90%

1주차	수집과 좌표 처리	캐릭터 리소스 수집	100%
2주차	객체 애니메이션 구현	플레이어들의 이동 , 펀치 , 발차기 , 대시 , 점프 , 앉기	70%
	실제 개발 범위	플레이어들의 이동,펀치,발차기까지 구현 완료	
3주차	시간 제한 구현	제한 시간 1분 30초를 설정하고 구현 -(숫자 스프라이트로 초 구현 생각중)	100%
	실제 개발 범위	시간 제한 구현 완료	
4주차	체력 시스템 구현	체력 감소 애니메이션 처리	100%
	실제 개발 범위	체력 감소 애니메이션은 구현 완료	
5주차	시작 화면 추가,중간 점검	시작 화면 추가 1~4주차 부족한 점 보완하고 버그 수정	100%
	실제 개발 범위	시작 화면 추가 완료.	
6주차	캐릭터 선택화면/추가	캐릭터 선택화면을 추가 및 캐릭터 추가	100%
	실제 개발 범위	캐릭터 2종 추가 및 캐릭터 선택화면 추가.	
7주차	효과음 ,게임 종료화면 추가	타격 기술에 효과음 부여 , 종료 화면에 승패 표시	70%
	실제 개발 범위	배경음악은 넣었고 타격 효과음도 넣었음.	
8주차	타격 타이밍 조정 및 피격 시 애니메이션 구현	타격 타이밍 조정 및 피격 애니메이션 구현, 피격시에는 타격 불가(컨트롤 불가,방어 키만 가능)	100%
	실제 개발 범위	피격 애니메이션 구현했고 피격 도중에는 타격 불가 구현,방어 기능 구현	
9주차	부족한 점 보완	부족했던 주차 계속해서 보완	100%
	실제 개발 범위		
10주차	보완 / 최종점검	전투 중 발생하는 버그 수정 / 최종 점검	100%
	실제 개발 범위		

Commit 통계



1주차	2주차	3주차	4주차	5주차	6주차	7주차	8주차	9주차	10주차	11주차
6	4	14	9	0	10	33	13	0	12	10