



2D 게임프로그래밍 2차 게임 발표

한국공학대학교 2021182027 이권용

# 개발 계획-55%

1주차	수집과 좌표 처리	캐릭터 리소스 수집	진행률
2주차	개체 애니메이션 구현	플레이어들의 이동 , 펀치 , 발차기 , 대시 , 점프 , 앉기	55%
		플레이어들의 이동,펀치,발차기까지 구현 완료	
3주차	시간 제한 구현	제한 시간 1분 30초를 설정하고 구현 -(숫자 스프라이트로 초 구현 생각중)	80%
		제한 시간은 구현했고 스프라이트로 시간 표시하기만 하면 끝.	
4주차	체력 시스템 구현	체력 감소 애니메이션 처리 (아군 객체 펀치 끝 좌표와 상대 객체 좌표를 찾아 체력 감소 구현)	0%
		체력 감소 애니메이션 처리 시작 못했음	
5주차	시작 화면 추가 중간 점검	시작 화면 추가 1~4주차 부족한 점 보완하고 버그 수정	70%
		시작 화면 추가 완료.	
6주차	캐릭터 선택화면/추가	캐릭터 선택화면을 추가 및 캐릭터 추가	0%
7주차	효과음 부여 게임 종료화면 추가	타격 기술에 효과음 부여 , 종료 화면에 승패 표시	0%
8주차	(변경) 타격 타이밍 조정 및 피격시 애니메이션 구현	타격 타이밍 조정 및 피격 애니메이션 구현, 피격시에는 타격 불가(컨트롤 불가,방어 키만 가능)	0%
9주차	(변경)부족한 점 보완	부족했던 주차 계속해서 보완	0%
10주차	보완 / 최종점검	전투 중 발생하는 버그 수정 / 최종 점검	0%

# Commit 통계

