

2D 게임프로그래밍 3차 발표

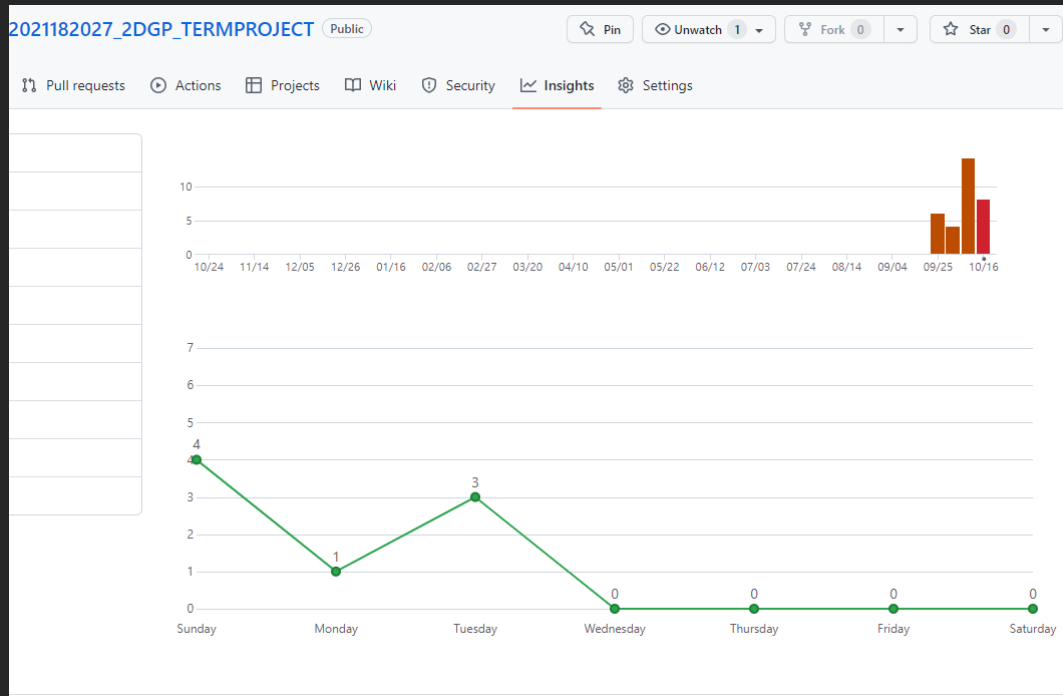
한국공학대학교 2021182027 이권용



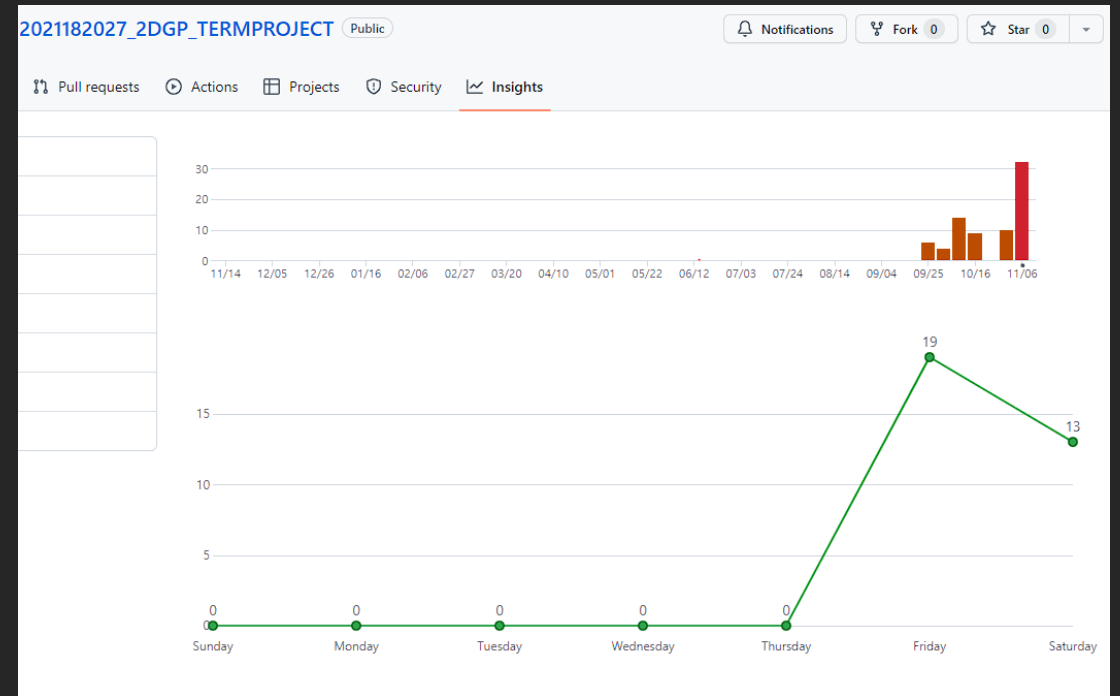
개발 계획-70%

1주차	수집과 좌표 처리	캐릭터 리소스 수집	100%
2주차	객체 애니메이션 구현	플레이어들의 이동 , 펀치 ,발차기 , 대시 , 점프 , 앓기	70%
		플레이어들의 이동,펀치,발차기까지 구현 완료	
3주차	시간 제한 구현	제한 시간 1분 30초를 설정하고 구현 -(숫자 스프라이트로 초 구현 생각중)	100%
		시간 제한 구현 완료	
4주차	체력 시스템 구현	체력 감소 애니메이션 처리 (아군 객체 펀치 끝 좌표와 상대 객체 좌표를 찾아 체력 감소 구현)	90%
		체력 감소 애니메이션은 구현 완료했고 타격 박스 정밀화만 하면 끝	
5주차	시작 화면 추가 중간 점검	시작 화면 추가 1~4주차 부족한 점 보완하고 버그 수정	100%
		시작 화면 추가 완료.	
6주차	캐릭터 선택화면/추가	캐릭터 선택화면을 추가 및 캐릭터 추가	0%
		아직 시작 못했음.	
7주차	효과음 부여 게임 종료화면 추가	타격 기술에 효과음 부여 , 종료 화면에 승패 표시	70%
		배경음악은 넣었고 타격 효과음도 넣었음. 종료 화면 승패 표시는 아직.	
8주차	타격 타이밍 조정 및 피격시 애니메이션 구현	타격 타이밍 조정 및 피격 애니메이션 구현, 피격시에는 타격 불가(컨트롤 불가,방어 키만 가능)	20%
		피격 애니메이션 구현했고 피격 도중에는 타격 불가 구현, 타이밍 조정은 더 필요함	
9주차	부족한 점 보완	부족했던 주차 계속해서 보완	0%
10주차	보완 / 최종점검	전투 중 발생하는 버그 수정 / 최종 점검	0%

Commit 통계



2차 과제 당시 커밋 통계



현재 커밋 통계