



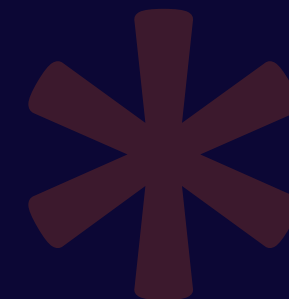
2DGP-Proj

2DGP



프로젝트

[] 2차 발표



presenter = 김태순 ;

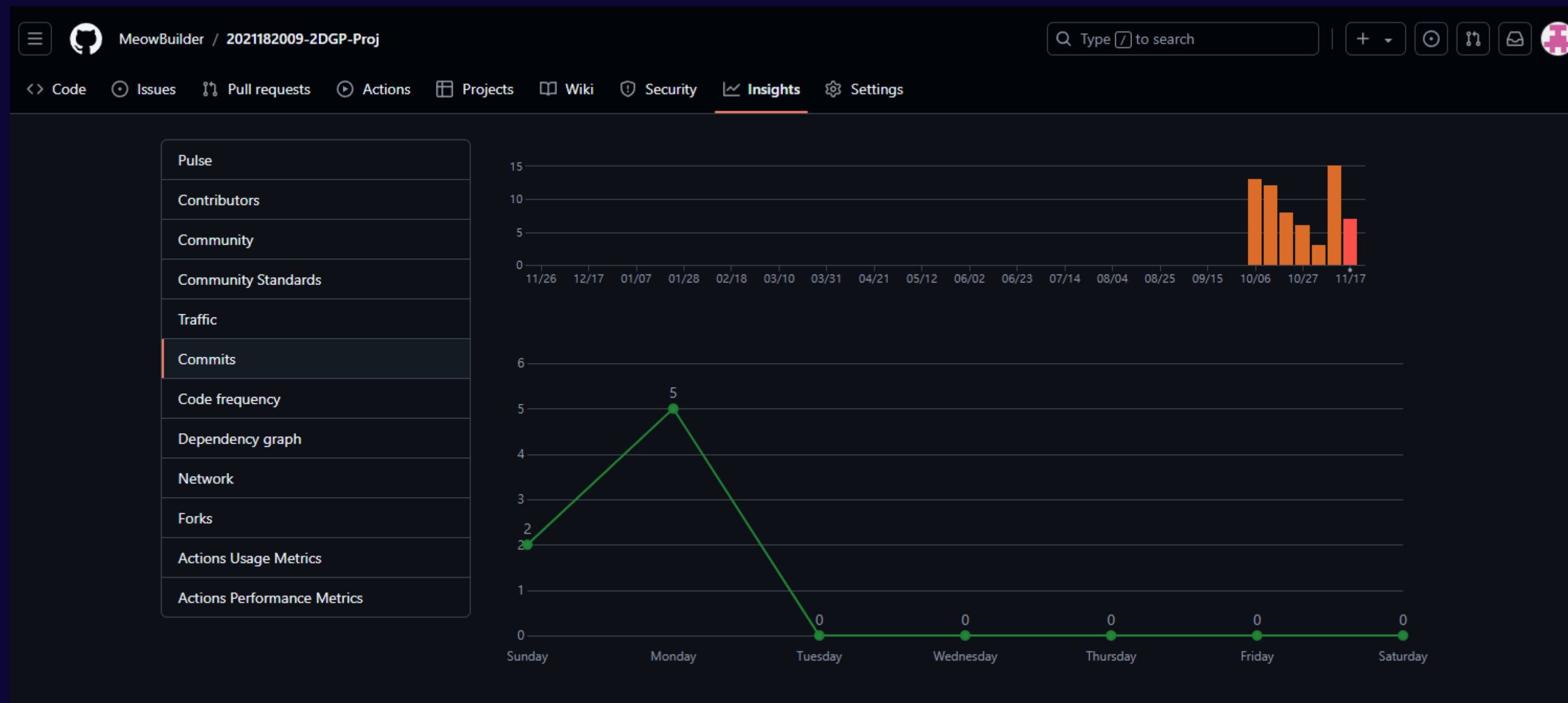
// 2021182009

PART 1 * 개발일정



개발 주차	개발 계획	실제 개발 내용	완성도 (평균 - 91.3%)
1 주차	플레이어의 기본 3동작(이동, 공격, 회피)구현 및 체력 UI 띄우기	플레이어의 기본 3동작(이동, 공격, 회피)구현 완료 체력 UI 구현 완료 첫번째 보스 - 사신 스프라이트, 공격 기초 제작	100%
2 주차	첫번째 보스와 맵 기초 제작	사신 - 움직임, 패턴 시스템 구현 맵 - 초원(임시) 제작 및 스크롤링 구현	100%
3 주차	첫번째 보스와 맵 제작 마무리 및 추가 동작(무적), 피격 구현	사신 - 소멸처리 제작 피격, 무적 시스템 구현	98% (맵이 임시)
4 주차	무적, 피격 구현 마무리 및 게임 타이틀 화면 제작	사신 - 특수 패턴 구현	100% (계획된 내용은 개발 완료)
5 주차	게임 타이틀 제작 및 맵 이동 구현, 두번째 보스와 맵 제작	사신 - 소환수 추가, 패턴 일부 변경 피격 판정에 대한 코드 수정 프레임워크, 시간 로직 추가 타이틀 화면 제작	80% (두번째 맵 개발x)
6 주차(현재)	두번째 보스와 맵 제작 및 세번째 보스 기초 구현	두번째 보스 - 사무라이 패턴, 특수패턴 구현 스테이지 넘어가는 기능 구현	70% (두번째 보스 개발 마무리 중)
7 주차	세번째 보스와 맵 제작 마무리 및 클리어, 게임오버 타이틀 제작		
8 주차	클리어, 게임오버 타이틀 마무리 및 게임 다듬기		

PART 2 * Commits 통계





발표를

→ 마치겠습니다

[] 감사합니다

```
# miri intelligence ( ) {  
  presenter : = 김태순 ;  
  // 2021182009
```