**졸업작품 Revolution 개발 프로세스**.

|  |  |
| --- | --- |
| 01/09 | 주인공(1인칭 시점) 구현 |
| 01/11 | 1번 무기 구현, 발사 구현 |
| 01/18 | 파티클 추가  무기 발사, 발사 사운드 구현 |
| 03/12 | TITLE 화면 구현 |
| 03/19 | TITLE UI 추가(버튼) |
| 03/26 | TILE UI 기능 구현  (TITLE, STAGE, EXIT) |
| 03/30 | Proto Stage(튜토리얼 스테이지) 구현 |
| 04/10 | TITLE UI 기능 추가  (CREATOR) |
| 04/16 | 적 프로토(근접) 타입 구현 |
| 04/23 | 플레이어 피격시 사운드 추가 |
| 04/30 | 적 피격시 사운드 추가 |
| 05/13 | 중원거리 적 프로토 타입  구현 |
| 05/20 | 근접 공격 적 AI 구현(플레이어 추적, 피격시 체력 감소, 죽음) |
| 05/28 | 중원거리 공격 적 AI 구현(타겟팅 설정, 피격 시 체력 감소, 죽음) |
| 06/03 | 미니맵 추가 |
| 06/17 | 아이템 에셋 추가(HP,MP회복)  2번 무기 추가 및 2번 무기 발사 사운드,  발사 파티클 추가 |
| 09/03 | WEAPON UI 추가 |
| 09/26 | WEAPON UI 수정  재장전 사운드 추가 |
| 09/27 | 무기 애니메이션 추가  (대기상태) |
| 09/28 | 피격시 카메라 흔들림 추가 |
| 10/08 | 적 피격시 피 튀는 파티클  추가(Blood Splash) |
| 10/09 | 적 HP 표시 UI 추가 |
| 10/22 | 총 발사 애니메이션 추가 |
|  |  |
|  |  |