2DGP 2차 발표

2021180032 이진수

개발 계획 대비 현재 진행 상황



1주 계획 플레이어 이동 및 점프 구현 95% 결과 프레임에 영향 반지 않는 점프 구현 필요 50% 2주 계획 병, 정에울자를 레미어의 성고착용 구현 50% 결과 공점, 발판과 플레이어의 성고착용 구현 40% 결과 중동 체크 구현 필요 40% 결과 요보체트 등의 용지임 구현 게 하는 기차 다버경 10% 결과 요보체트 등의 용지임 구현 게 하는 있으나 스테이지 구현 알때 이동 루 토 등을 구체화알 예정 90% 결과 기의 모른 리소스를 제작/추가함, 새로운 디자인의 리소스가 필요하 먼 추가할 예정 90% 주주 계획 스테이지 제작	주차			진행물
2주 계획 백, 장애물와 플레이어의 상호작용 구현 50% 결과 장애물 충돌 체크 구현 필요 40% 3주 계획 공점, 발판과 플레이어의 상호착용 구현 40% 결과 중돌 체크 구현 필요 10% 4주 계획 오브레트들의 움직임 구현, 1차 디버깅 10% 결과 으브레트들의 유지인 가장 다비오이나 스테이지 구현 알때 이동 루트등을 구체임일 여정 90% 결과 리소스 탐색 및 구현 90% 결과 건의 모든 리소스를 제작/추가함, 새로운 디자인의 리소스가 필요하인 수가일 예정 6주 계획 스테이지 제작 결과 스테이지 제작 결과 소테이지 제작 결과 최종 디버깅	1주	계획	플레이어 이동 및 점프 구현	95%
점과 장애물 중돌 제크 구현 필요 40% 경우 제외 공정, 발판과 플레이의 상호작용 구현 40% 경과 충돌 제크 구현 필요 40% 경과 충돌 제크 구현 필요 10% 경과 오브제트들의 움직임 구현, 1차 디버깅 2과 오브제트를 왕집이 구현, 1차 디버깅 2과 모르게되었으면 3 등은 구제되었으면 3 등은 구제되었으면 3 등은 구제되었으면 3 등은 구제되었으면 3 등은 전후가 한 제외 리소스 탐색 및 구현 2과 건의 모든 리소스를 제작/추가함, 새로운 디자인의 리소스가 필요하 연구가할 예정 4대이지 제작 경과 4대의 제작 결과 4대의 제작 결과 4등 디버깅 4대의 제작 결과 4등 디버깅 4대의 제작 2대의 4대의 제작 4대의 제작 2대의 4대의 4대의 4대의 4대의 4대의 4대의 4대의 4대의 4대의 4		결과	프레임에 영향 받지 않는 점프 구현 필요	
3주 계획 공점, 발판과 플레이어의 상호작용 구현 40% 결과 충동 체크 구현 필요 10% 4주 계획 오브젝트들의 용직임 구현, 1차 대비경 10% 결과 교보제트 용격임 구현 개혁은 있으나 스테이지 구현 알때 이동 루 토 등을 구체외알 여정 90% 결과 게의 모든 리소스를 제작/추가함, 새로운 디자인의 리소스가 필요하 선구가할 여정 90% 6주 계획 스테이지 제작 결과 기록 스테이지 제작 결과 기록 스테이지 제작 결과 기록 최종 대비경	2주	계획	벽, 장애물와 플레이어의 상호작용 구현	50%
점과 중등 체크 구현 필요 10% 2 브제트들의 움직임 구현, 1차 디버깅 2 브제트들의 움직임 구현, 1차 디버깅 2 브제트 용료 구체함을 예정 10% 로 등을 구체함을 예정 2 브로스 블랙 및 구현 2 브로스 블랙 및 구현 2 브로스 플래스를 제작/추가함, 새로운 디자인의 리소스가 필요하 연구 구간일 예정 2 브로스 플래스를 제작/추가함, 새로운 디자인의 리소스가 필요하 연구 구간일 예정 2 브로스 플래스를 제작/추가함 3 보다 기계 2 브레이지 제작 결과 3 등 디버깅 4 등 1 대회 4 등 디버깅		결과	장애물 충돌 체크 구현 필요	
4주 계획 오브젝트들의 움직임 구현, 1차 디버깅 10% 결과 오브젝트들의 움직임 구현, 1차 디버깅 10% 5주 계획 리소스 탐색 및 구현 90% 결과 거의 모든 리소스를 제작/추가함, 새로운 디자인의 리소스가 필요하 먼 추가할 예정 6주 계획 스테이지 제작 결과 기주 계획 스테이지 제작 결과 8주 계획 최종 디버깅 ***	3주	계획	공점, 발판과 플레이어의 상호작용 구현	40%
결과		결과	충돌 체크 구현 필요	
토등을 구체되었으면정 90% 5주 계획 리소스 담색 및 가현 90% 결과 기의 모든 리소스를 제작/추가항. 새로운 디자인의 리소스가 필요하면 가간을 매성 1 6주 계획 스테이지 제작결과 1 7주 계획 스테이지 제작결과 1 8주 계획 최종 디버깅 1	4주	계획	오브젝트들의 움직임 구현, 1차 디버깅	10%
결과 거의 모든 리소스를 제작/추가함. 새로운 디자인의 리소스가 필요하 인 추가할 예정 스테이지 제작 결과 7주 계획 스테이지 제작 결과 8주 계획 최종 디버깅		결과		
면 추가할 예정 6주 계획 스테이지 제작 결과 7주 계획 스테이지 제작 결과 8주 계획 최종 디버깅	5주	계획	리소스 탐색 및 구현	90%
결과 7주 계획 스테이지 제작 결과 8주 계획 최종 디버깅		결과		
7주 계획 스테이지 제작 결과 8주 계획 최종 디버깅	6주	계획	스테이지 제작	
결과 8주 계획 최종 디비깅		결과		
8주 계획 최종 디버깅	7주	계획	스테이지 제작	
		결과		
결과	8주	계획	최종 디버깅	
e		결과		

프로젝트 계획 수정 내용

주차		
1주	계획	플레이어 이동 및 점프 구현
	수정 사항	플레이어 이동/점프 구현, 장애물 및 각종 오브젝트 리소스 추가
2주	계획	벽, 장애물와 플레이어의 상호작용 구현
	수정 사항	큐브 scale 추가: 이후 코드 최적화 때문에 삭제
3주	계획	공점, 발판과 플레이어의 상호작용 구현
	수정 사항	이미지 수정/추가 및 충돌체크: 이후 코드 최적화 때문에 삭제
4주	계획	오브젝트들의 움직임 구현, 1차 디버깅
	수정 사항	코드 최적화 및 큐브 이동 방식 변경, 게임 프레임 워크 제작
5주	계획	리소스 탐색 및 구현
	수정 사항	큐브 속도 프레임에 영향 받지 않게 조정
6주	계획	스테이지 제작
	수정 사항	충돌 체크와 충돌 판정 조절 움직이는 오브젝트 추가 및 스테이지 제작(예정)
7주	계획	스테이지 제작
	수정 사항	스테이지 제작, 게임 타이틀, 게임 엔딩(게임 오버) 제작(예정)
8주	계획	최종 디버깅
	수정 사항	최종 디버깅 및 해결 못한 오류/버그 수정(예정)