

2DGP 2차 발표

2021180032 이진수

개발 계획 대비 현재 진행 상황



주차			진행률
1주	계획	플레이어 이동 및 점프 구현	95%
	결과	프레임에 영향 받지 않는 점프 구현 필요	
2주	계획	벽, 장애물과 플레이어의 상호작용 구현	50%
	결과	장애물 충돌 체크 구현 필요	
3주	계획	공정, 발판과 플레이어의 상호작용 구현	40%
	결과	충돌 체크 구현 필요	
4주	계획	오브젝트들의 움직임 구현, 1차 디버깅	10%
	결과	오브젝트 움직임 구현 계획은 있으나 스테이지 구현 할 때 이동 루트 등을 구체화할 예정	
5주	계획	리소스 탐색 및 구현	90%
	결과	거의 모든 리소스를 제작/추가함. 새로운 디자인의 리소스가 필요하면 추가할 예정	
6주	계획	스테이지 제작	
	결과		
7주	계획	스테이지 제작	
	결과		
8주	계획	최종 디버깅	
	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, 장애물과 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)