**<1주차 : 2017.10.16 ~ 2017.10.22>**

1. **개발 목표 : 프로젝트 계획 및 수집**
2. **개발 계획**
3. **개발 계획서 작성**

* 개발 게임 : Three Wonders: Midnight Wanderers

1. **리소스 수집**

* 리소스 출처 <https://www.spriters-resource.com/arcade/threewonders/>

**<2주차 : 2017.10.23 ~ 2017.10.29>**

1. **개발 목표 : 좌표 처리 및 배경 구성**
2. **개발 계획**
3. **맵 배치를 위한 좌표 지정 및 피벗 설정**

* 피벗 : 객체의 중앙
* 플레이 화면 크기 : 배경 이미지 크기 기준으로 384 x 224 pixel

1. **기본 지형 구현**

* 기본 지형 구성 관련한 리소스 편집 및 정리 (배경 이미지, 집, 나무, 길 등)
* 스테이지 1 맵 구성
  + Golem Wood 출현 전까지의 맵 리소스 편집 (3583 x 224 pixel)
  + 보스 출현 지형은 애니메이션 구현 위해 따로 리소스 편집 (192 x 57 pixel)

**<3주차 : 2017.10.30 ~ 2017.11.05>**

1. **개발 목표 : 주인공 오브젝트 및 키보드 동작**
2. **개발 계획**
3. **주인공 이동 / 사격 / 앉기 / 점프 동작 구현 (애니메이션 적용)**

* 주인공 캐릭터 관련 리소스 편집 및 정리
* 주인공 달리기 동작 구현
  + 달리기 동작 스프라이트 시트 제작 – 왼쪽/오른쪽 방향 (프레임 수 : 6)
* 주인공 앉기 동작 구현
  + 앉기 동작 스프라이트 시트 제작 – 왼쪽/오른쪽 방향 (프레임 수 : 1 )
* 주인공 점프 동작 구현
  + 점프 동작 스프라이트 시트 제작 – 왼쪽/오른쪽 방향 (프레임 수 : 4)
* 주인공 사격 동작 구현
  + 사격 동작 스프라이트 시트 제작 – 왼쪽/오른쪽 방향 (프레임 수 : 3)
* (추가 동작) 주인공 대기 동작 구현
  + 대기 동작 스프라이트 시트 제작 – 왼쪽/오른쪽 방향 (프레임 수 : 4)
* (추가 동작) 주인공 위쪽 보기 동작 구현
  + 위쪽 보기 동작 스프라이트 시트 제작 – 왼쪽/오른쪽 방향 (프레임 수 : 1)
* (추가 동작) 주인공 위쪽 보고 사격 동작 구현
  + 위쪽 보고 사격 동작 스프라이트 시트 제작 – 왼쪽/오른쪽 방향 (프레임 수 : 2)
* (추가 동작) 주인공 앉아서 사격 동작 구현
  + 앉아서 사격 동작 스프라이트 시트 제작 – 왼쪽/오른쪽 방향 (프레임 수 : 2)
* 주인공 무기 관련 리소스 편집 및 정리
* 주인공 사격 시 무기 애니메이션 구현

**<4주차 : 2017.11.06 ~ 2017.11.12>**

1. **개발 목표 : 적군 오브젝트**
2. **개발 계획**
3. **기본 적군 움직임 구현**
4. **보스 구현 (2가지 종류의 공격 방식)**

**<5주차 : 2017.11.13 ~ 2017.11.19>**

1. **개발 목표 : 아이템 오브젝트**
2. **개발 계획**
3. **무기 아이템 획득 시 주인공 무기 변화 (기능 및 애니메이션 바꿈)**
4. **점수 아이템 획득 시 점수 추가 및 화면 표기**

**<6주차 : 2017.11.20 ~ 2017.11.26>**

1. **개발 목표 : 사운드 및 추가 애니메이션**
2. **개발 계획**
3. **기본 사운드 추가**
4. **주인공 피격 시 애니메이션, 적군 사망 시 애니메이션 구현**

**<7주차 : 2017.11.27 ~ 2017.12.03>**

1. **개발 목표 : 시작과 종료 처리 및 추가 기능 구현**
2. **개발 계획**
3. **전체적인 화면 연결 (게임 시작 화면 – 인트로 – 게임 진행)**
4. **추가할 기능 구현 (코인 재시작, 지형 매달리기, 아이템 추가 등 순서로 진행)**

**<8주차 : 2017.12.04 ~ 2017.12.10>**

1. **개발 목표 : 마무리**
2. **개발 계획**
3. **최종 점검 및 릴리즈**