Project R

* 개발 기간: 2023.1 ~ 2023.7
* 플랫폼: Shattered Pixel Dungeon
* 언어: Java
* 개발 도구: Android Studio
* 목적
  + Java 공부
  + 세계관의 구현
  + 스크립트 및 에셋 변경
  + 플랫폼의 확장
* 과정
  + 디시인사이드 녹픽던 갤러리(<https://gall.dcinside.com/mgallery/board/lists?id=spd>)에서 모딩 방법 검색
  + Github Cocoa의 ARranged Pixel Dungeon(<https://github.com/Hoto-Mocha/ARranged-Pixel-Dungeon>)에서 프로젝트 생성 및 구현 방법 독학 후 개발 개시
  + 스크립트(스토리, 캐릭터, 아이템, 스킬 등 내부 명칭) 변경으로 시작
  + 기본적으로 구현되어 있는 에셋을 기반으로 소수의 아이템을 추가
  + 위 ARranged Pixel Dungeon의 총기 시스템을 기반으로 새로운 총기 시스템을 구현
  + 기존 캐릭터들의 스킬 및 3번째 직업 추가
  + 새로운 캐릭터 4개 추가 -> 2개는 구현 실패(개발 도중 코드가 꼬여버림)
  + 아이템/스킬/캐릭터 스프라이트 교체
  + 기존에 존재하였던 적 기반으로 수정하여 새로운 적 추가
  + 7월 의지 부족으로 종료
* 결과
  + Java 및 OOP의 기본적인 구조 이해 성공
  + 세계관의 구현 부분 성공
* 사후 총평