

2D게임프로그래밍 기말 프로젝트 2차 발표

2019182018 박효근



| 주차 | | | 진행률 |
|----|----|--|-----|
| 1주 | 계획 | 리소스 수집과 작업 틀 제작 | |
| | 결과 | 모든 캐릭터 모션, 투사체 리소스 수집 / 타이틀 화면 미완성 | 60% |
| 2주 | 계획 | 캐릭터의 조작 명령어(이동, 사격, 무기교체) 구현 (애니메이션 전까지) | |
| | 결과 | 캐릭터 이동 명령어 애니메이션 구현 | 80% |
| 3주 | 계획 | 기본 적 캐릭터의 이동 ai 및 공격 조건 구현 | |
| | 결과 | 캐릭터 공격 애니메이션 구현 | 80% |
| 4주 | 계획 | 특수 적 캐릭터의 공격 조건 및 모든 캐릭터 피격 경직효과 구현 | |
| | 결과 | 로고 추가, 타이틀 화면 제작, 리팩토링 | 70% |
| 5주 | 계획 | 메뉴(정지, 시작, 처음부터) 구현 / 특수 무기 구현 | |
| 6주 | 계획 | 모든 캐릭터의 미흡한 부분 보완, 애니메이션 완료, 웨이브 형식 구현 | |
| 7주 | 계획 | 메뉴(정지, 시작, 처음부터) 구현 및 UI 추가 | |
| 8주 | 계획 | 미흡한 부분 보완 및 추가 범위 구현 | |
| 9주 | 계획 | 게임 시작과 종료 처리 / 밸런스 조절 / 생존 시간 표시 | |
| 10 | 계획 | 최종 점검 및 릴리즈 | |

프로젝트 계획 수정 내용

- 3주차 - 기본 적 움직임 구현 -> 기본 캐릭터 명령어 및 움직임 / 함수 정리
- 4주차 - 특수 적 움직임 구현 -> 로고, 타이틀 생성 / 코드 리팩토링
- 5주차 - 투사체 충돌체크 -> 메뉴(정지, 시작, 처음부터)제작 / 특수공격 구현
- 6주차 - 캐릭터 마무리 / 웨이브 구현 -> 기본 적, 특수 적 움직임 구현
- 7주차 - 메뉴제작 / UI추가 -> 투사체 충돌체크 / 웨이브 구현
- 8주차 - 미흡한 부분 보완 / 추가범위 구현 -> UI추가 / 추가범위 구현

GITHUB 커밋 통계

