

2D 게임 프로그래밍 프로젝트 3차 발표

2020184024 이승욱

개발 진척도

내용	목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
맵	기본 맵 1종	구현완료	100%
컨트롤러	직접 이동 대신 이동거리만큼 맵을 스크롤링	구현완료	100%
코어 기능	업그레이드 플레이어의 차량선택 현실적인 움직임과 계기판	업그레이드 구현 완료 차량 선택 미구현(플레이어 차량 고정) 움직임은 부분적으로 현실적인 공식 도입 계기판은 간단한 방식으로 생략됨	50%
차량	4종 이상	5종	100%
난이도	5개의 스테이지가 점진적으로 난이도 상승	2,3스테이지의 난이도가 비슷하고 4스테이지가 5스테이지보다 어려움. 전체적으로 갈수록 상승되는편	70%
사운드	배경음, 차량 배기음, 변속, 부스터	배기음, 부스터 효과음 미구현	50%

깃 커밋 통계

Pulse
Contributors
Community
Community Standards



주	커밋횟수
Week of Oct 8	5
Week of Oct 15	0
Week of Oct 22	0
Week of Oct 29	0
Week of Nov 5	6
Week of Nov 12	8
Week of Nov 19	4
Week of Nov 26	10
Week of Dec 3	3

끝

이후 내용은 지인 시연과 인터뷰