


# 프로젝트 개발 진행 상황


1주차	맵 생성 캐릭터 이동	1. 캔버스 위에 배경 이미지와 그 위에 경사가 있는 맵 구조를 구현(1개 맵) 2. 맵 구조에 따른 플레이어 이동 및 회전, 맵 아래로 떨어질 시 사망	100%
2주차	캐릭터 공격	1. 마우스를 이용한 발사각에 따라 주포의 회전 2. 선형보간을 이용한 부드러운 포탄 움직임	100%
3주차		1. 탄착 지점에 포탄의 폭발 범위에 따라 지형 파괴 2. 3종류의 철갑탄 / 고폭탄 / 다중발사 무기를 구현	100%
4주차	배틀 환경	1. 랜덤하게 바람을 생성하고 그에 따라 파티클(1개) 이동 및 발사속도 보정 2. 바람이 강해 포탄이 점차 느려지면 포탄이 뒤로 이동하는 것을 구현	100%
5주차	2인 플레이	1. 다른 플레이어의 움직임, 공격, 폭발 범위에 따른 피격 구현 2. 공격이 끝나거나 턴을 넘기면서 번갈아가며 턴을 진행하는 것을 구현	90%
6주차	적군 AI	1. 제작된 맵의 고정된 위치에 소환 2. 랜덤하게 이동 혹은 플레이어를 공격할 수 있는 위치로 이동 3. 각도 및 발사거리를 계산하여 플레이어를 공격	10%
7주차	UI	1. HP, 발사속도, 움직임 제한의 UI 2. 바람 세기를 나타내는 UI 3. 타이틀 화면(Start, Difficulty, Quit) 4. 로비 화면(맵 선택, PvP(2인) / PvE(1인)->난이도 선택)	5%
8주차	사운드 / 게임종료 밸런스 조절 / 최적화	1. 게임 종료와 그에 따른 화면 전환 2. 밸런스 조절	
9주차	추가범위 구현	1. 남은 제작기간에 따라 가능한 범위에서 추가 범위 기능 혹은 그 이상을 구현	
10주차	마무리	1. QA, Release	


# Git Commits

SaintPingu / 2DGP-Project Public


 Pin


 Unwatch **1** ▼


 Fork **0** ▼


 Star **0** ▼


<> Code


 Issues


 Pull requests


 Actions

 Projects

 Wiki

 Security

 **Insights**

 Settings

Pulse

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

**Commits**

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks

