

The image shows a top-down view of a game map. In the center is a light gray, textured rectangular area. Surrounding this central area is a dense forest of green trees. There are four houses on the map, each with a green striped roof and a light-colored brick wall. Two houses are at the top, and two are at the bottom. Each house has a small brown door and two small square windows. To the right of the map, there is a blue rectangular area representing a river or lake. In the bottom left corner, there are some red diagonal lines. The text '2019180009 김선빈' is overlaid in the center of the map.

2019180009 김선빈



# 2차 발표 때 개발 계획

1주차	수집과 좌표 계산	1. 포켓몬, 맵, NPC, 아이템 등 리소스 수집 및 편집 2. 맵 이동에 관한 좌표 계산과 캐릭터 이동 좌표 계산
2주차	맵 배치와 오브젝 배치	1. 맵 배치 2. 주인공 캐릭터 배치 및 NPC 배치
3주차	포켓몬 구현	1. 포켓몬 진화도 및 기술도 구현 2. 포켓몬 스테이터스창 구현
4주차	상점 및 아이템 구현	1. 아이템 구현 및 인벤토리 구현 2. 아이템 기반 상점 구현
5주차	도감 및 센터 구현 및 점검	1. 3주차에 구현한 포켓몬 기반 도감 작성 2. 센터 내부 치료 센터 구현 3. 중간 점검
6주차	포켓몬 배틀 (1)	1. 포켓몬 배틀 틀 구현 2. 야생포켓몬 배틀 및 포획 구현
7주차	포켓몬 배틀 (2)	1. 6주차 배틀 구현 기반 트레이너 배틀 구현(이때 트레이너 포켓몬 배치까지) 2. 포켓몬 출현장소 배치(3주차에서 옮겨옴) 3. 포켓몬 기술 사용 이펙트 구현
8주차	NPC 상호작용 처리	1. NPC대사 처리 및 아이템 수집가능하게끔 구현 2. 트레이너가 가지고 있는 포켓몬 추가(추가내용)
9주차	추가 구현 및 최종 전 점검	1. 중간 점검 및 최종 전 점검에서 부족한 부분 보완 2. 추가 영역에서 우선순위 나눈 후 구현 3. 밸런스 조절
10주차	마무리	1. 시현시 빠른 진행위한 치트키 구현 2. 최종 점검

# 프로젝트 개발 진행 상황 (시작 10월 1일 기준, 11/12일 기준 70%)

1주차	수집과 좌표 계산	1. 포켓몬, 맵, NPC, 아이템 등 리소스 수집 및 편집 2. 맵 이동에 관한 좌표 계산과 캐릭터 이동 좌표 계산	
		1. 효과음을 제외한 리소스 수집(효과음 사이트는 찾아둠), 상황에 맞게 편집을 위해 필요한 것만 편집(-10%)	90%
2주차	맵 배치와 오브젝 배치	1. 맵 배치 2. 주인공 캐릭터 배치 및 NPC 배치	
		1. 맵 배치 완료 2. 2차발표 후 맵 변경에 따른 일부 Npc 위치 미지정(-20%)	80%
3주차	포켓몬 구현	1. 포켓몬 진화도 및 기술도 구현 2. 포켓몬 스테이터스창 구현	
		1. 포켓몬 진화도 및 일부 기술 제외 구현(-10%) 2. 포켓몬 스테이터스창 구현	90%
4주차	도감 및 센터 구현 (기존 5주차)	1. 3주차에 구현한 포켓몬 기반 도감 작성 2. 치료기계 구현(센터 내부 치료 구현과 동일)	
		1. 포켓몬 기반 도감 작성 완료 추후 포켓몬 설명 추가 예정(-20%) 2. 치료 기계 구현(센터 내부 치료 구현과 동일)	80%
5주차	포켓몬 배틀(1) (기존 7주차)	1. 포켓몬 배틀 틀 구현 2. 야생 포켓몬 배틀 및 포획 구현	
		1. 일부 상태이상(잠들, 화상, 독)을 제외한 배틀 틀 구현 완료(-20%) 2. 야생 포켓몬 배틀 및 포획 구현	80%
6주차	포켓몬 배틀 (2) (기존 8주차)	1. 6주차 배틀 구현 기반 트레이너 배틀 구현(이때 트레이너 포켓몬 배치는 전부 8주차로) 2. 포켓몬 출현장소 배치(3주차에서 옮겨옴) 3. 포켓몬 기술 사용 이펙트 구현	
		1. 트레이너 배틀 구현 2. 출현장소 배치 완료 3. 포켓몬 기술 사용 이펙트 구현은 미숙(-30%) -> 일부 겹치는 이펙트와 아직 넣지 않은 이펙트가 있음	70%
7주차	상점 및 아이템 구현 (기존 4주차)	1. 아이템 구현 및 인벤토리 구현 2. 아이템 기반 상점 구현	
		구현 X(-100%)	
8주차	NPC 상호작용 처리	1. NPC대사 처리 및 아이템 수집가능하게끔 구현 2. 배틀 Npc 포켓몬 배치	

# 변경 사유와 미구현 사항

변경 내용	변경 사유
트레이너 포켓몬 배치 전부 8주차로	2주차 발표 당시 포켓몬 배치가 포켓몬 배틀과 NPC 상호작용 처리 2번으로 나뉘어 있었으므로 통일 시켰습니다.
도감 및 센터 주차 이동	3주차에 연관되어있는 포켓몬 구현이 있고, 체력회복이 있어야 배틀 구현에 도움이 될 거 같아서 4주차로 이동 시켰습니다.
포켓몬 배틀 주차 이동	아이템들이 전체적으로 배틀에 사용하기 때문에 배틀들 구현 후, 아이템 구현으로 주차를 이동시켰습니다.
미구현 사항	대처
2주차 (일부 Npc 미배치)	Npc 상호작용처리하는 8주차에 배치하겠습니다.
4주차	설명 유무가 게임에 중대한 효과를 미치지 않기 때문에 9, 10주차에 구현 예정입니다.
5주차	아이템 구현 후 효과 테스트를 해야 하기 때문에 이번 주내로 구현 예정입니다.
6주차	미숙한 이펙트 구현은 9, 10주차 추가구현 및 점검할 때 구현할 예정입니다.
7주차	11/ 13부터 구현 예정입니다.

# Git\_hub Commit 통계 (11/12 기준)



Product ▾ Solutions ▾ Open Source ▾ Pricing

Search

Sign in

Sign up

SinInchisama / 2DGP\_Final\_Project\_2019180009\_Kimsunbin Public

Notifications

Fork 0

Star 0

<> Code Issues Pull requests Actions Projects Security Insights

Pulse

Contributors

Community Standards

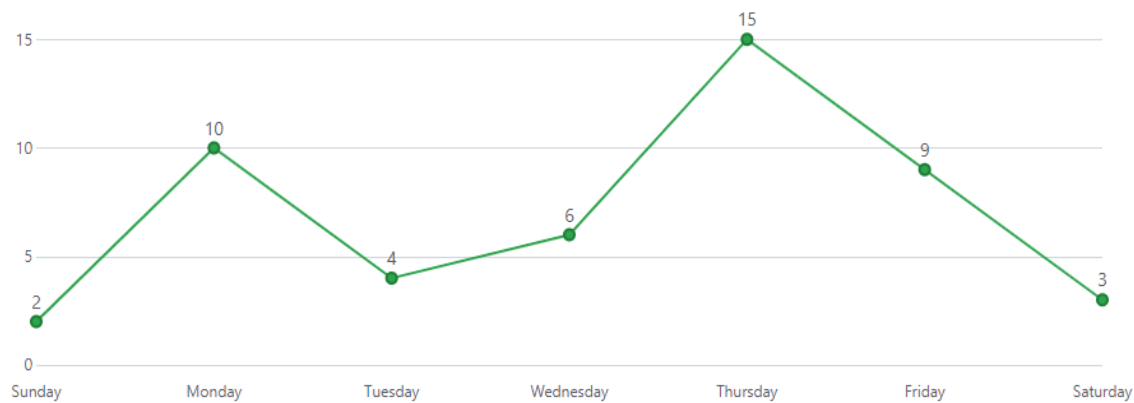
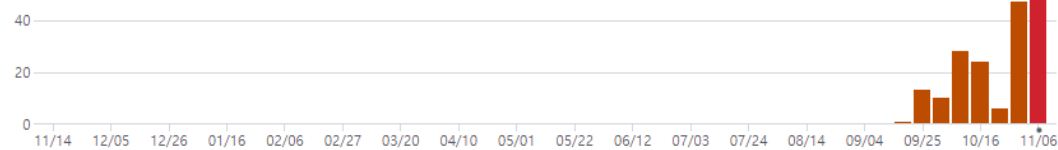
Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks



© 2022 GitHub, Inc.

Terms

Privacy

Security

Status

Docs

Contact GitHub

Pricing

API

Training

Blog

About