

The image shows a top-down view of a game map. It features a central light gray path or road. Surrounding this path are four small, identical houses. Each house has a green striped roof, a light brown brick wall, and two windows. A small brown door is visible on each house. The houses are arranged in a 2x2 grid. The map is bordered by a dense forest of green trees. In the bottom right corner, there is a small blue pond with a brown border. 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, 11/19일 기준 84%)

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	
		1. 아이템 구현 및 인벤토리 구현 2. 아이템 기반 상점 구현	100%

# 2차 발표에서 변경한 점

내용	최소 범위	추가 범위
캐릭터 이동	키보드로 4방향이동 걸기, 자전거타기 (추가 범위와 교체)	달리기,물가이동
포켓몬	(12-> 10)종류의 포켓몬 (각 진화체는 별도) 12 -> 10 종류의 포켓몬 기술	추가되는 포켓몬 기술 및 <b>기술머신</b>
NPC	하나의 체육관 관장 및 트레이너 6명	체육관 관장 최대 2명 추가 및 그에 따른 트레이너 추가
맵	주인공 마을,체육관 관장 마을 그 사이 있는 도로(맵 이미지 4개 사용) 물가(이미지는 있지만 갈 수는 없음)	동굴맵, 추가되는 체육관 관장 마을 및 도로
게임 기능	포켓몬 도감 인벤토리,상점, 포켓몬 포획, 트레이너, 포켓몬 배틀 아이템 수집	공중날기를 통한 마을 이동 낚시 세이브 및 로드 포켓몬 pc
사운드	포획사운드,승리사운드	포켓몬 울음소리
애니메이션	걸기, 출현 이펙트, 포획 이펙트, 자전거 타기(추가 범위와 교체)	달리기, 물가이동, 포켓몬 기술 별 애니메이션

# 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.
기술머신 추가 구현 이동	생각보다 시간상 촉박하여 추가 구현으로 미루어 가능한 개수만 만들려고 합니다.
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 (11/19 기준)



Search or jump to...



[Pull requests](#) [Issues](#) [Codespaces](#) [Marketplace](#) [Explore](#)



[SinInchisama](#) / [2DGP\\_Final\\_Project\\_2019180009\\_Kimsunbin](#) Public

Pin

Unwatch 1

Fork 0

Star 0

[Code](#) [Issues](#) [Pull requests](#) [Actions](#) [Projects](#) [Wiki](#) [Security](#) [Insights](#) [Settings](#)

Pulse

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

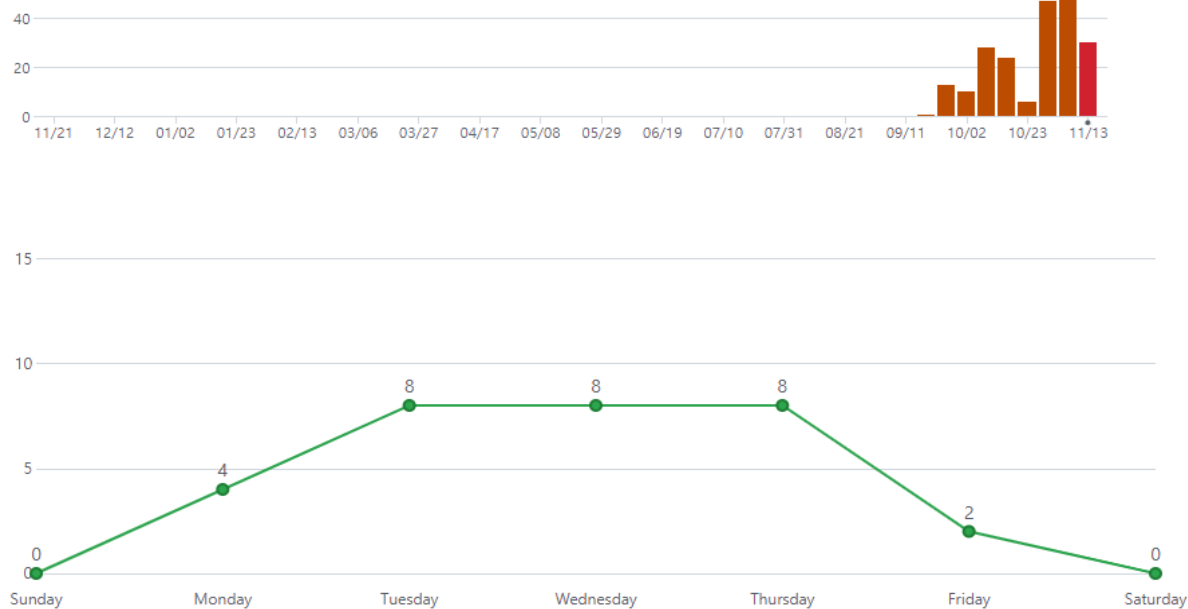
Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks



© 2022 GitHub, Inc.

[Terms](#)

[Privacy](#)

[Security](#)

[Status](#)

[Docs](#)

[Contact GitHub](#)

[Pricing](#)

[API](#)

[Training](#)

[Blog](#)

[About](#)