

# 2DGP 2차 발표

2021180017 손효창

# 개발 일정

1주차 (10/14 ~ 10/20) : 리소스 수집 및 일반 스테이지 맵 구현

2주차 (10/21 ~ 10/27) : 커비 움직임 및 몬스터 구현

3주차 (10/28 ~ 11/03) : 충돌처리

4주차 (11/04 ~ 11/10) : (중요) 커비가 적을 먹는 모션 구현

5주차 (11/11 ~ 11/17) : 커비의 상대 능력 카피 구현(ex) 얼음, 불 등)

6주차 (11/18 ~ 11/24) : 기타 이벤트 구현 (맵에서 떨어지면 체력 감소, 보스 몬스터의 패턴, 보스 체력, 체력이 없으면 남은 목숨 잃고 다시 시작 등)

7주차 (11/25 ~ 12/01) : 인터페이스(체력, 적을 먹었을 때 능력 표시, 남은 목숨) 구현

8주차 (12/02 ~ 12/03) : 최종 발표 준비 및 최종 마무리

# 개발 일정 수정

1주차 (10/14 ~ 10/20) : 리소스 수집 및 일반 스테이지 맵 구현

2주차 (10/21 ~ 10/27) : 커비 움직임 및 몬스터 구현

3주차 (10/28 ~ 11/03) : ~~충돌처리~~ - > (중요) 커비가 적을 먹는 모션 구현

4주차 (11/04 ~ 11/10) : ~~(중요) 커비가 적을 먹는 모션 구현~~ -> 충돌처리

5주차 (11/11 ~ 11/17) : 커비의 상대 능력 카피 구현(ex) 얼음, 불 등)

6주차 (11/18 ~ 11/24) : 기타 이벤트 구현 (~~맵에서 떨어지면 체력 감소, 보스 몬스터의 패턴, 보스 체력, 체력이 없으면 남은 목숨 잃고 다시 시작~~) + 3,4,5주차 부족한 부분 구현

7주차 (11/25 ~ 12/01) : 인터페이스(체력, 적을 먹었을 때 능력 표시, 시작 화면) 구현 + 3,4,5,6주차 부족한 부분 구현

8주차 (12/02 ~ 12/03) : 최종 발표 준비 및 최종 마무리

# 현재 개발 상황

5주 평균 진행률 : 46%

개발 일정		진행
1주	계획 : 리소스 파일 수집 및 일반 스테이지 구현	80%
	결과 : 커비 리소스 및 맵 리소스 수집 완료, <b>모든 리소스 수집 못함</b> , 일반 스테이지 이미지 구현 완료	
2주	계획 : 커비 움직임 및 몬스터 구현	80%
	결과 : 커비 움직임 구현 완료 (점프, 이동, 공중 날라다니기), <b>아직 몬스터 하나만 배치</b>	
3주	계획: 커비가 적을 먹는 모션 구현	40%
	결과: 커비가 적을 먹는 이미지는 구현 완료, <b>몬스터가 빨려오는것은 구현 못함</b>	
4주	계획: 충돌처리	30%
	결과: 몬스터와 커비 충돌 구현, <b>커비가 빨아들일 때 몬스터와 충돌 구현 못함, 맵과 충돌 처리 못함</b>	
5주	계획 : 커비가 상대의 능력 카피 구현 (불, 아이스)	-
	결과 : <b>ice_kirby와 fire_Kirby 구현 못함</b>	

# 커밋 통계

11월 18일 21시 기준

