

# 프로젝트 3차 발표 가이드

## 2D 게임 프로그래밍

이대현 교수

# 준비 및 제출물

---

## ■ 발표자료 PPT

- 본인의 프로젝트 저장소에 업로드만 하면 됨. 따로 제출할 필요 없음.

## ■ 동영상

- PPT에 대한 설명을 영상으로 촬영 후, 유튜브 업로드후, 링크를 단독방에 제출.

## ■ Github

- 본인의 프로젝트의 저장소 링크를 단독방에 제출.
- 자신의 게임 프로젝트의 커밋 통계 그래프를 PPT 안에 제시, 이 내용이 동영상에도 포함되어야 함.
  - 프로젝트 시작 후, 발표 시점까지 기간
- 중요: 소스코드가 반드시 저장소에 올려져있어야 함.

## ■ 중요!!!: 데드라인: 발표일 당일 0시 1분까지 단독방에 제출한 것만 인정

# 동영상 가이드라인

---

## ■ 동영상 구성 ( 1분 30초)

- PPT 발표
- 게임 데모 영상
- 반드시 1분30초 준수
- 글자가 뚜렷하게 잘 보여야 하고, 음성도 똑똑히 잘 나와야 함
- 반드시 직접 재생해서 들어보고 확인 필요

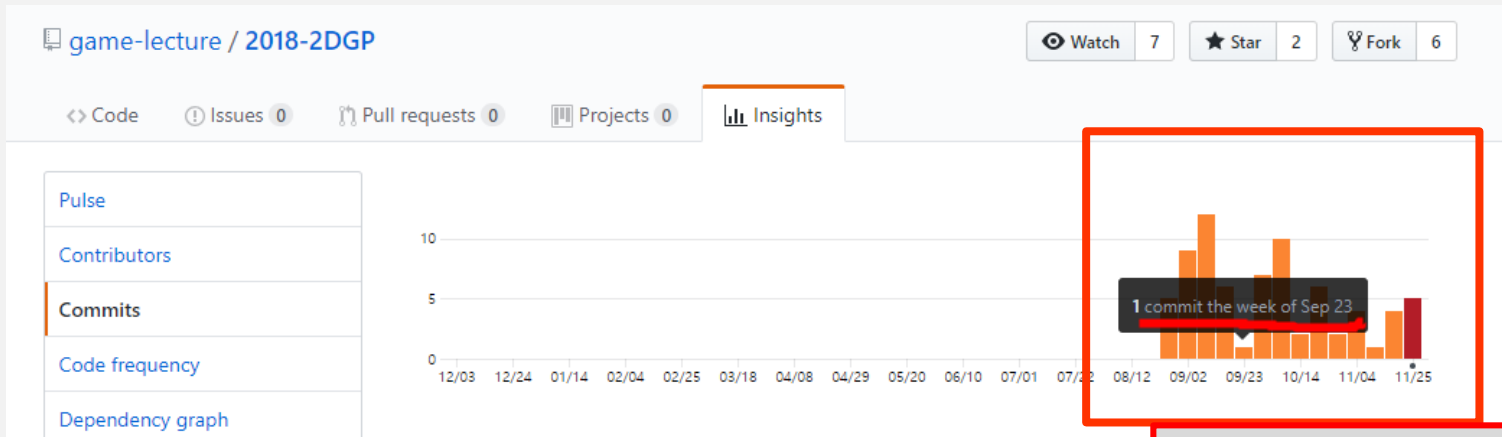
## ■ 발표자료 PPT 구성 - 2 페이지

- 1 페이지: 개발진척도 - 예시 자료 참조. 객관적이고 솔직하게 작성. 반드시 % 포함.
- 2 페이지: 깃 커밋 통계 - 주별 커밋 횟수, 반드시 프로젝트 관련된 커밋만 포함시켜야 함.

# 개발 진척도(예시)

내용	1차 발표 목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
맵	하늘, 바다, 땅굴 3종 구현	땅 1종	30%
캐릭터 컨트롤러	좌우이동 및 부드러운 회전 구현	좌우이동만 구현	50%
게임 코어 기능	공과 배트간의 충돌 구현 설정된 타자의 키에 따른 스크라이크 존의 변화 일정 미션 달성시 다른 캐릭터 선택 가능	공과 배트 충돌	30%
모델링	남,여 캐릭터 2종	남녀 2종	100%
게임 난이도	난이도 : 코너웍 제구력 상승 구질의 증가 투구폼의 변화	구현못함	0%
사운드	맵별로 3종씩 구현	1종	30%
애니메이션	15종(달리기, 걷기, ...)	10종	67%

# 깃 커밋 통계 - 주별 커밋 횟수



이 그래프에서 주별 커밋 횟수를 확인하여, 아래 표에 기재함.

주	커밋 횟수
1주차	1
2주차	7
3주차	10
4주차	2
5주차	6
6주차	2
7주차	4
8주차	11
9주차	18
10주차	25