

# 2D 게임프로그래밍

## 3차 발표

게임공학과  
2021180018  
신성재

# 01. 진행 상황

내용	목표 범위	실제 개발 완료 범위	진행률
캐릭터 캐릭터 컨트롤러	점프, 총알 발사, 걷기 등 물리법칙에 기반한 속도 계산 및 자연스러운 구현을 목표 피격 범위, 맵 이탈 방지를 막기위해 최대한 버그 없는, 깔끔하게 움직일 수 있도록 설정	목표 달성	100
스테이지	기본 스테이지 6, 보스 스테이지 7, (추가) 엔딩 스테이지(엔딩 스테이지 끝나고 게임 종료) 장애물 곳곳에 배치를 해서 쉽게 넘어가게 하지 않기	목표 달성	100
맵 오브젝트	가시 장애물, 세이프 포인트, 보이지 않는 날아가는 장애물 구현	목표 달성	100
게임 난이도	쉽게 깰 수 없는 어려운 난이도 구현	목표 달성	100
사운드	인트로 사운드, 배경 사운드, 보스 피격 사운드 등 많은 사운드 넣기	목표 달성	100
보스	마지막에 보스를 넣고, 이에 따른 공격 패턴 요소도 넣는다	보스 공격 패턴을 3개 밖에 못 만듦	70
전환	ESC 누르면 게임 일시정지, 다시 누르면 게임 재생	목표 달성	100

## 02. 깃허브 커밋

12월 2일 월요일 기준

10월 13일 ~ 19일	31
10월 20일 ~ 26일	14
10월 27일 ~ 11월 2일	10
11월 3일 ~ 9일	9
11월 10일 ~ 16일	46
11월 17일 ~ 23일	72
11월 24일 ~ 30일	59
12월 01일 ~ 7일	13

31 commits the week of Oct 13

14 commits the week of Oct 20

10 commits the week of Oct 27

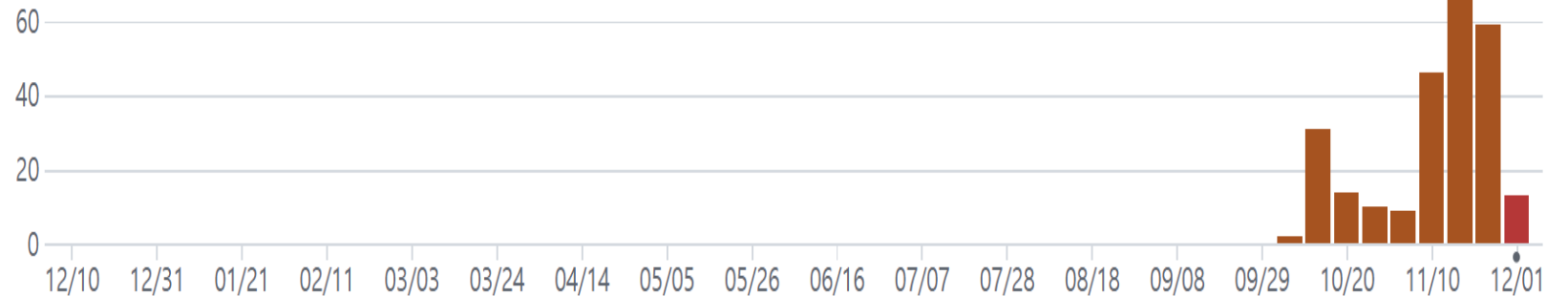
9 commits the week of Nov 3

46 commits the week of Nov 10

72 commits the week of Nov 17

59 commits the week of Nov 24

13 commits the week of Dec 1



## 03. 게임 시연