

# 2D 게임프로그래밍

## 2차 발표

게임공학과  
2021180018  
신성재

# 목차

01. 진행 상황 및 계획 수정

02. 프로젝트 계획 수정

03. 깃허브 커밋

04. 게임 데모 시연

# 01. 진행 상황

주차			진행률
1주	1차 계획	게임 디자인 및 기초 제작	100%
	결과	게임에 필요한 맵 디자인 제작 및	
2주	1차 계획	게임 자료 수집	100%
	결과	자료 수집함과 동시에 스테이지 구현에 필요한 객체 함수 생성	
3주 ~ 4주	1차 계획	스테이지 구현	100%
	결과	초기 디자인에 따른 스테이지 구현(1~5), 캐릭터 생성 및 이에 따른 로직 구현	
5주	1차 계획	2차 발표 및 스테이지 구현	70%
	결과	발표는 6주 차에 미루어짐, 스테이지 구현(5~6) , 인트로, 로고 추가	(스테이지 6 아직 덜 구현)

## 02. 프로젝트 계획 수정

주차		
6주~7주	1차 계획	보스~엔딩 스테이지 구현
6주	수정 된 계획	<p>보스 로직 구성 및 보스 스테이지 맵 제작</p> <p>수정 사유 : 앞에 계획을 보면 자세하게 내용이 나와 있지 않아서 조금 더 추가함</p>
7주	수정 된 계획	<p>엔딩 스테이지는 구현하지 않고 보스 잡으면 끝나는 형식으로 변경, 이후 각 스테이지 별 장애물 배치, 캐릭터 로직 등 수정해야 할 부분이 있으면 수정</p> <p>수정 사유 : 장애물, 소년 등 많은 객체 요소들이 하나하나 엮여있어 객체 하나라도 수정되면 연관되어 있는 부분들을 다 바꿔야해서 많은 시간들이 소요 될 것으로 판단 됨</p>
8주	1차 계획 수정 된 계획	세부사항 조절 및 최종점검

# 03. 깃허브 커밋


31 commits the week of Oct 13

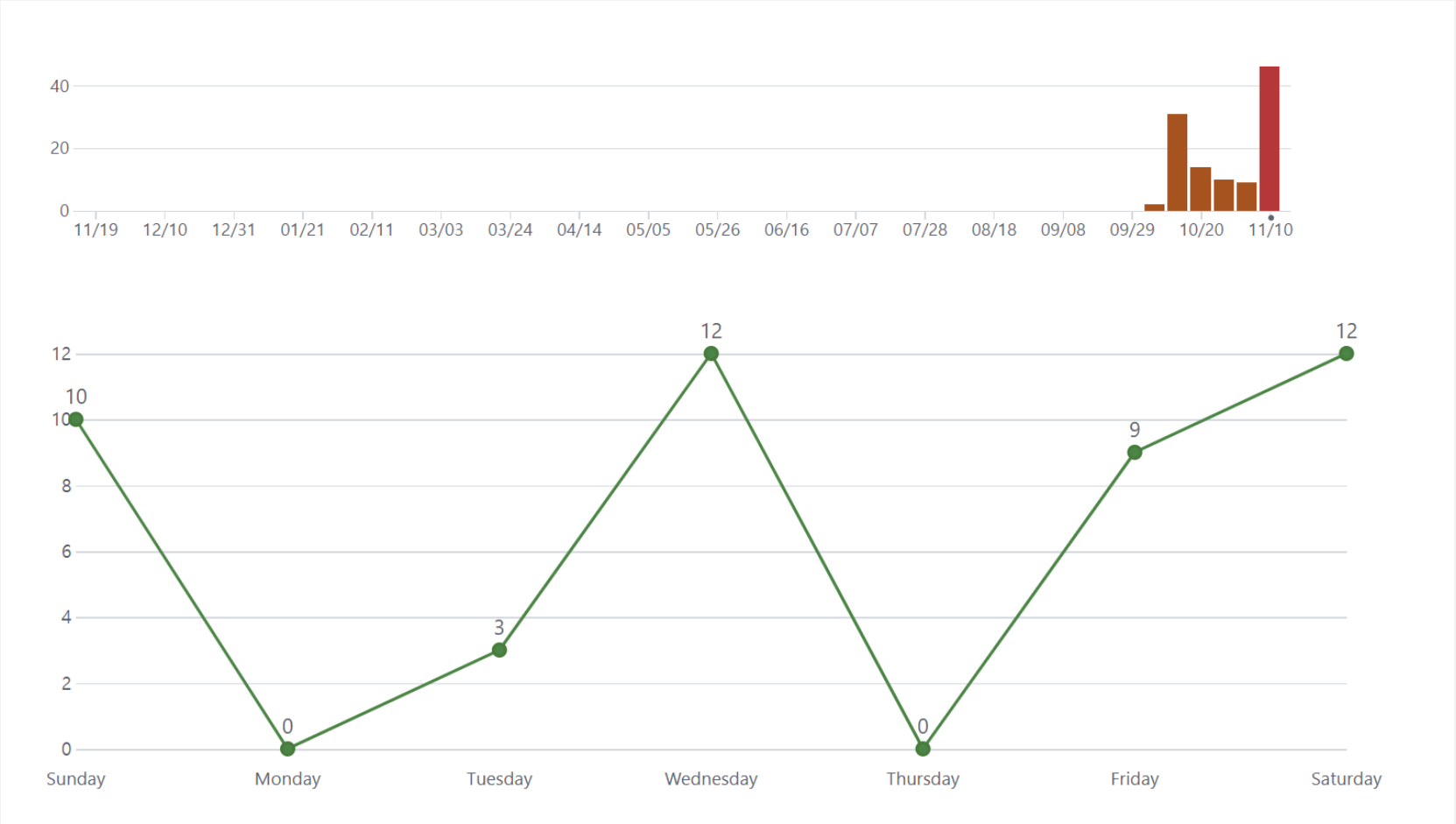
14 commits the week of Oct 20

10 commits the week of Oct 27

9 commits the week of Nov 3

46 commits the week of Nov 10

 119 Commits



일요일 새벽 3시 기준

## 04. 게임 데모 시연