

2D게임프로그래밍

2차 발표

2022184016 민규동

개발 현황

1주차	배경과 캐릭터 이동 구현	100%
	캐릭터8방향 RUN,IDLE	
2주차	시작화면, 마을 구현	80%
	시작화면,인트로,마을 구현 NPC 대화 미구현	
3주차	스테이지1,2, 기본공격 구현	100%
	스테이지 1,2,3, 기본공격 거품	
4주차	스킬 구현, 적 구현	80%
	스킬 5종, 적1개	
5주차	레벨업 시스템 기술 진화 구현	90%
	레벨업을 통한 스킬포인트 획득으로 스킬 습득	
6주차	보스 구현	
7주차	게임 스토리 및 퀘스트 구현	
8주차	캐릭터 선택 구현	
9주차	게임 밸런스 조절 및 버그 수정	

Commits

Pulse
Contributors
Community
Community standards
Traffic
Commits
Code frequency
Dependency graph
Network
Forks
Actions usage metrics
Actions performance metrics

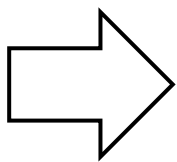
Commits over the last year of ToughGuyClub/Quagsire_revenge



변경 사항

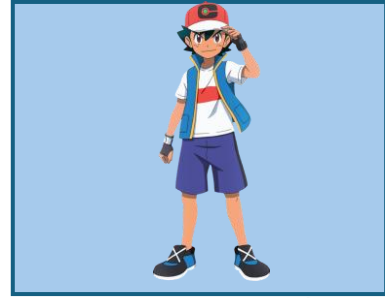
기술 슬롯 변화

1슬롯 : 광선류 기술
2슬롯 : 방어 기술



1슬롯 : 광선류 기술
2슬롯 : 방어 기술
3슬롯 : 공격적인 기술
4슬롯 : 자동 타겟팅 기술

스태이지 구성



변경 사항

