

2D게임프로그래밍 프로젝트 2차 발표

2021182017 손동환



개발 계획 대비 현재 진행 상황 - 현재 계획 / 진행률

주차		계획	결과	진행률
1주차	리소스 수집	1. 그래픽, 사운드 리소스 수집	사운드 리소스 수집 X	50%
2주차	캐릭터 무빙	1. 달리기 2. 점프, 슬라이드 3. (추가) 2단 점프	달리기, 점프, 슬라이드 구현 2단 점프 미구현	70%
3주차	오브젝트, 맵 (장애물, 아이템)	1. 장애물 생성 2. 아이템 생성 3. 아이템 효과 구현 4. (추가) 장애물 추가 5. 맵 설계 (장애물, 아이템 위치 설정)	아이템 2개 중 1개 효과 구현	30%
4주차			기존에는 장애물의 위치를 랜덤하게 하려하였으나 장애물의 위치를 고정시키는 것으로 계획 수정 (맵 설계에 밸런싱 포함)	
5주차				
6주차	캐릭터, 오브젝트 간 충돌 처리	1. 캐릭터와 장애물 간 충돌 처리 2. 캐릭터와 아이템 간 충돌 처리		
7주차				
8주차	중간 점검	1. 일시 정지 구현 2. 2 ~ 7주차에서 구현한 내용들 점검		
9주차	시작, 종료 화면	1. 시작 화면 (난이도 선택) 2. 게임 오버 화면 3. 게임 클리어 화면		
10주차	마무리	1. 최종 점검		



Github 커밋 통계

