

# 2DGP

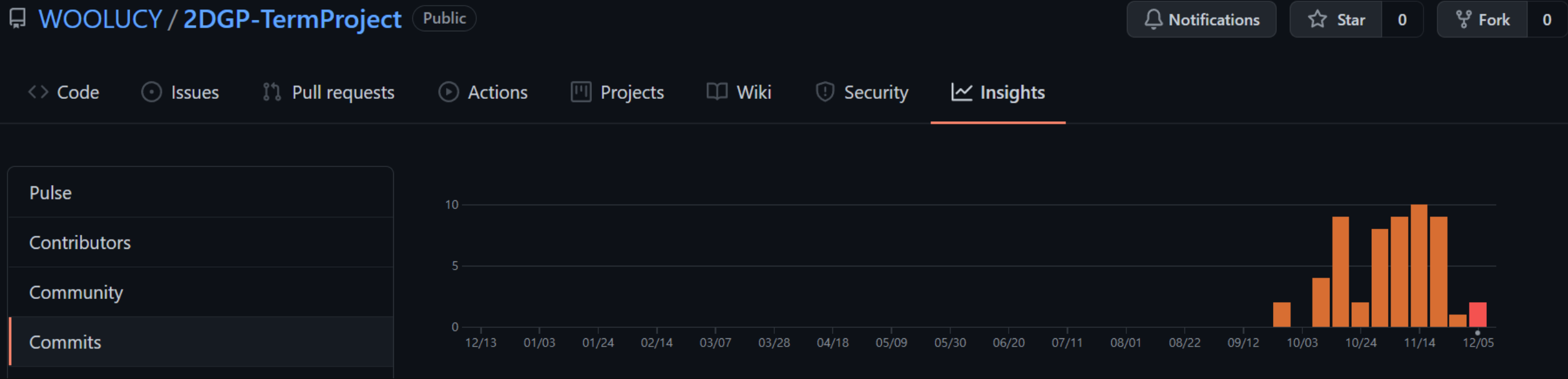
# 최종발표

게임공학과 2019180025 우정연

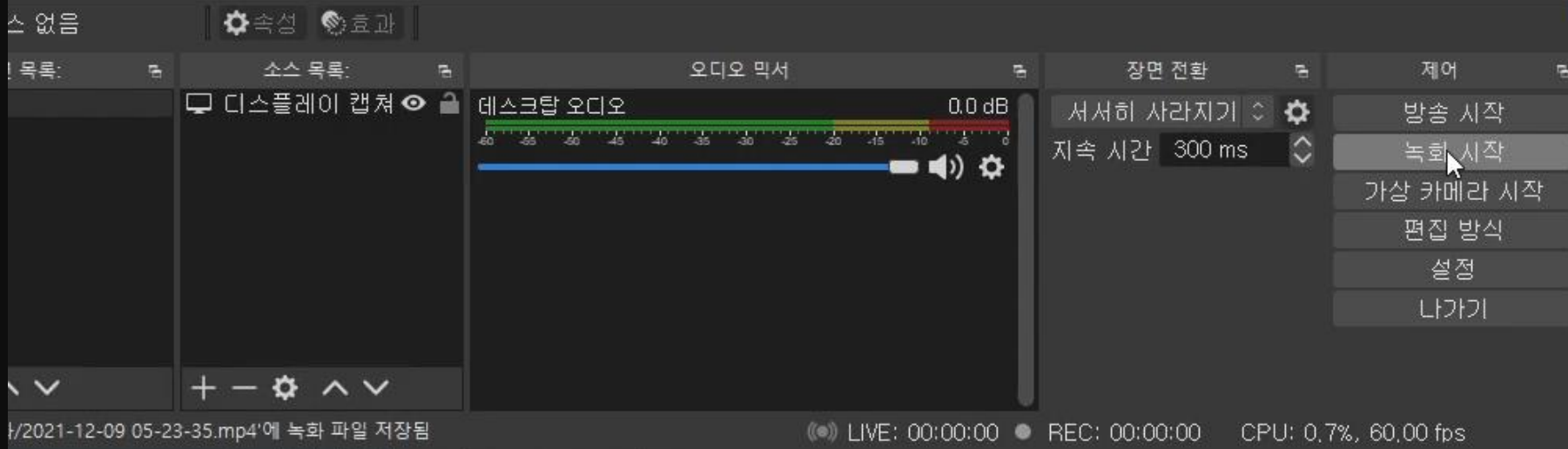
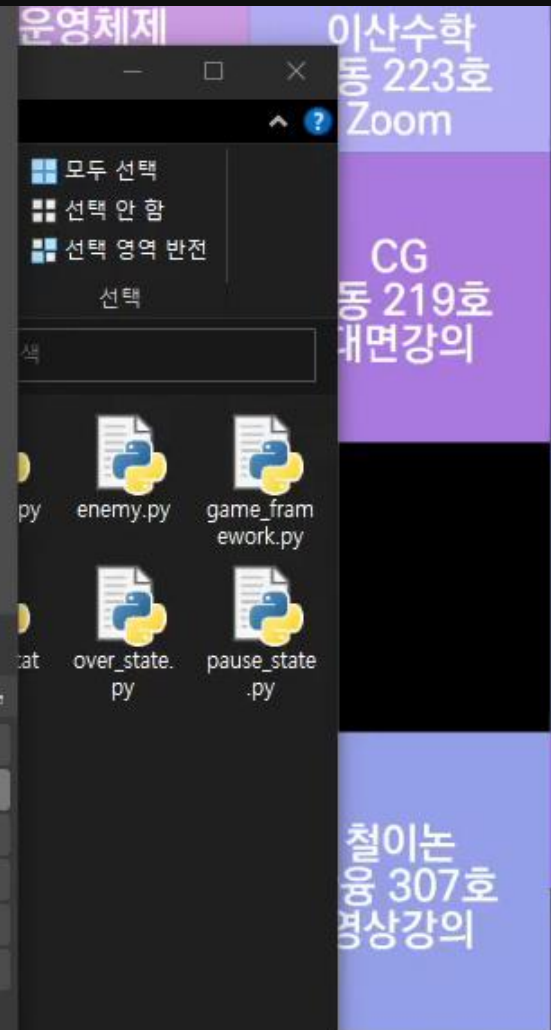
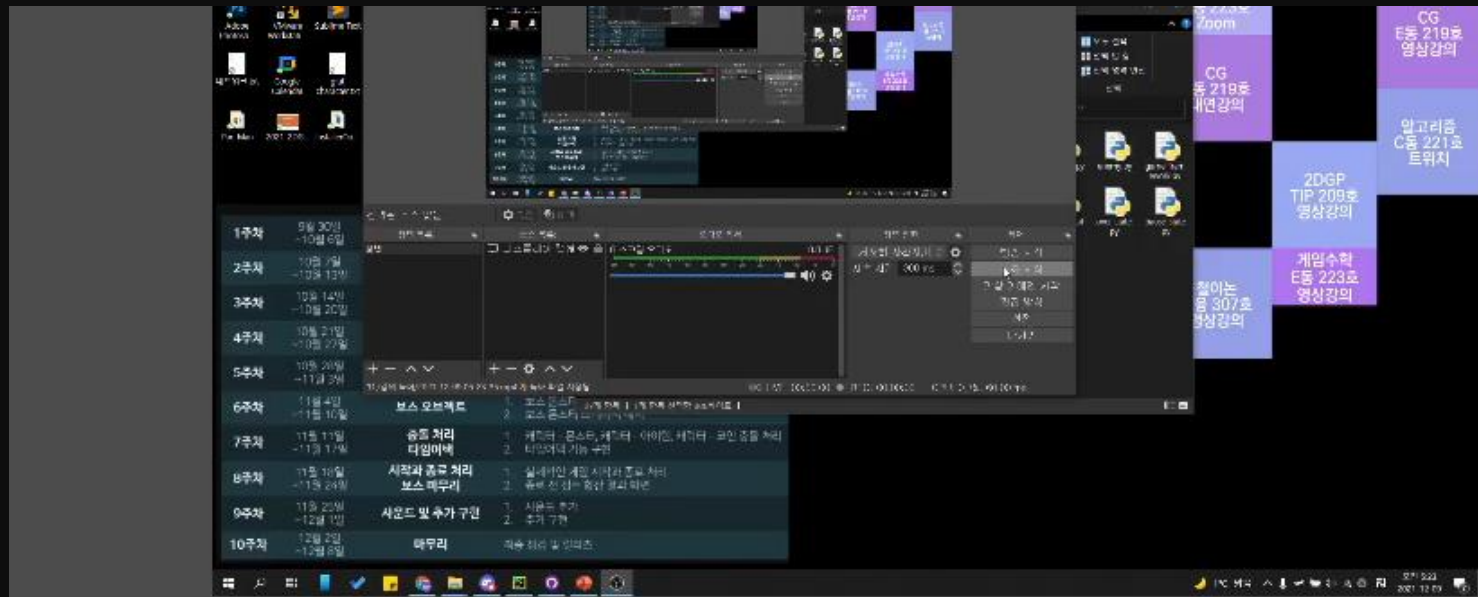
# 개별진척도

내용	1차 발표 목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
캐릭터 컨트롤	좌우 방향키로 캐릭터 좌우 이동 하방향키로 캐릭터 숙이기 0키 혹은 상방향키로 점프	구현	100%
캐릭터 기술	적을 밟아 적에게 데미지를 줄 수 있음 슈퍼버섯을 먹으면 슈퍼마리오가 됨 파이어 플라워를 먹으면 파이어마리오로 바뀜 스페이스바 입력 시 불 공격 (파이어마리오)	구현	100%
맵	일반 스테이지 1개 + 보스 스테이지 1개 스테이지 당 타임어택 요소 추가	일반 스테이지만 구현	40%
적 AI	일반 몬스터: 일정 범위 내를 좌우 이동하며 순찰 (캐릭터와 조우 시 반응 없음) 보스 몬스터: 강력한 공격 및 플레이어 조우 시 다가옴	일반 몬스터만 구현	50%
게임기능	피격 혹은 몬스터와 충돌 시 목숨 감소 적 제거 시 골드 획득 목숨 모두 소진 시 스테이지 처음으로 돌아감	구현	50%
사운드	점프, 코인, 버섯, 불 공격, 적군 등 약 5종 이상 상황에 따른 배경음 (일반 스테이지, 보스 스테이지, 게임 오버 등)	6종	100%
애니메이션	걷기, 점프, 숙이기, 공격, 커지기 등 약 5종 이상	구현	100%

# 깃 커밋 통계 - 주별 커밋 횟수



Sep 26	2	Nov 7	9
Oct 10	4	Nov 14	10
Oct 17	9	Nov 21	9
Oct 24	2	Nov 28	1
Oct 31	8	Dec 5	2



소스 오브젝트	1. 보스 몬스터	27개 항목   1개 항목 선택함 300바이트
	2. 보스 몬스터 스테이지 배치	
충돌 처리	1. 캐릭터 - 몬스터, 캐릭터 - 아이템, 캐릭터 - 코인 충돌 처리	
타이머	2. 타이머 기능 구현	
과 종료 처리	1. 실제적인 게임 시작과 종료 처리	
스 마무리	2. 종료 전 점수 합산 결과 화면	



THANK  
YOU