

2DGP

3차 발표

게임공학과 2019180025 우정연

프로젝트 개발 진행 상황 - 평균 77%

주차	일자	계획	결과	진행률
1주차	9월 30일 ~10월 6일	리소스 수집 스테이지 구상	1. 음성과 이미지 리소스 수집 후 사용할 규격에 맞춰 수정 완료 2. 구성요소 구상 완료	100%
2주차	10월 7일 ~10월 13일	캐릭터 오브젝트	1. 리소스 적용시켜 캐릭터 생성, 시작 좌표 설정 완료 2. 캐릭터 애니메이션 및 컨트롤 구현 완료	90%
3주차	10월 14일 ~10월 20일	스테이지 일반 몬스터 오브젝트	1. 스테이지 구현하지 못함 (추후 스크롤링에 대해 배운 이후 제작할 예정) 2. 일반 몬스터 오브젝트 구현 완료	60%
4주차	10월 21일 ~10월 27일	일반 몬스터 마무리	1. 일반 몬스터 스테이지 배치 -> 스테이지 구현 이후에 배치할 예정 2. 캐릭터 컨트롤러 적용	-
5주차	10월 28일 ~11월 3일	추가 구현 중간 점검	1. 추가 구현: 게임 중 정지창 구현 완료 2. 캐릭터 컨트롤러 적용, 게임월드 적용	-
6주차	11월 4일 ~11월 10일	보스 오브젝트	1. 보스 몬스터 오브젝트 구현 (충돌 처리 제외)	60%
7주차	11월 11일 ~11월 17일	충돌 처리 타임어택	1. 타임어택 구현 완료 2. 충돌 처리 진행 중 (50%) 3. 상태창 구현	75%
8주차	11월 18일 ~11월 24일	시작과 종료 처리 보스 마무리	1. 게임 시작 처리 완료 (+ 정지창) 2. 스크롤링과 타일링에 대해 배운 이후 스테이지 제작 예정 3. 나머지 충돌 처리	30%

Github 커밋 통계



<https://github.com/WOOLUCY/2DGP-TermProject.git>



WORLD
1-1

TIME
396





THANK
YOU