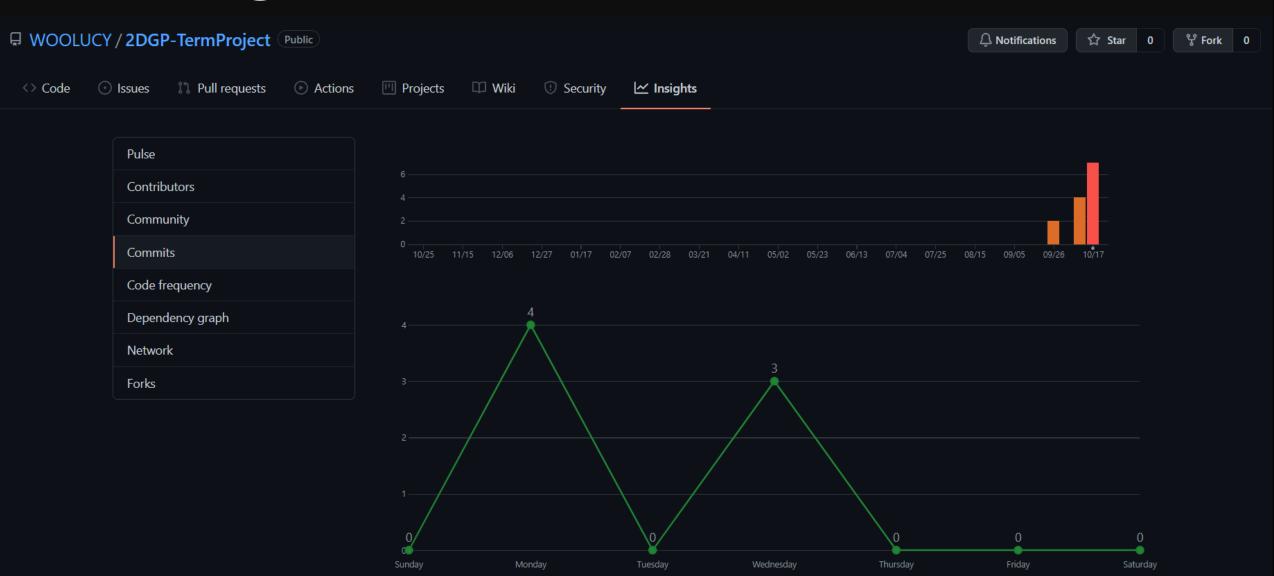
2DGP 2차발표

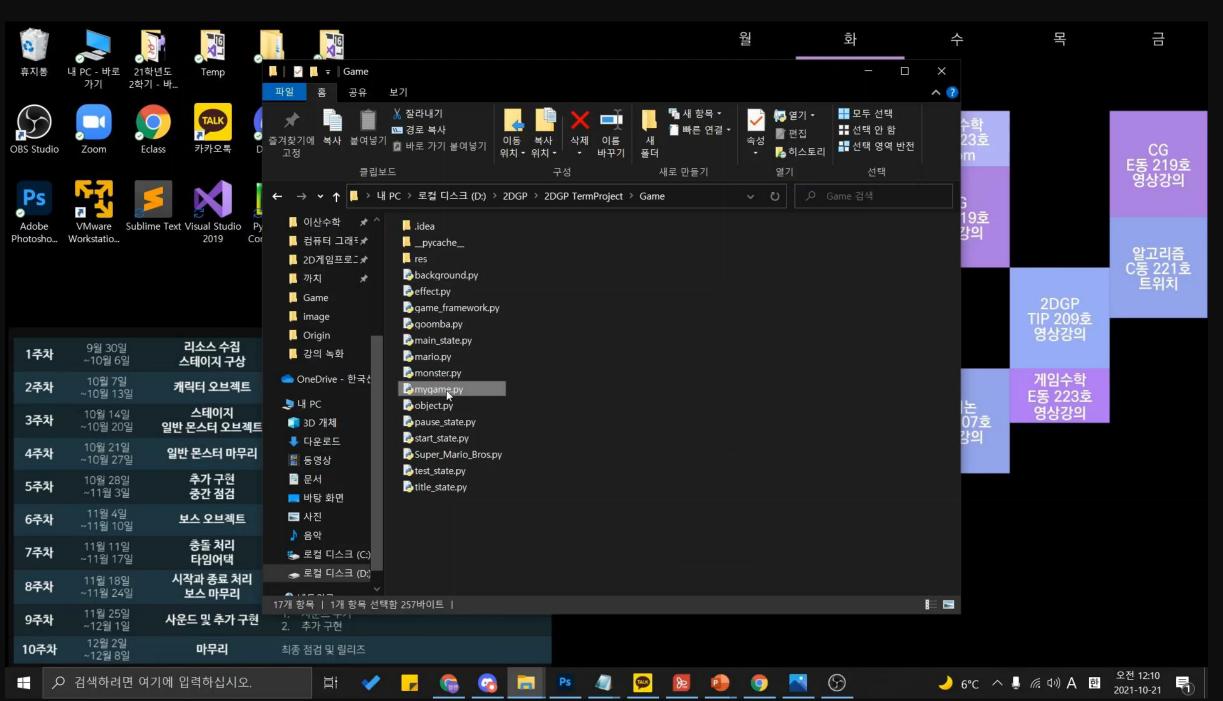
게임공학과 2019180025 우정연

프로젝트 개발 진행 상황 – 평균 80%

| 주차 | 일자 | 계획 | 결과 | 진행률 |
|------|---------------------|-----------------------|--|------|
| 1주차 | 9월 30일 ~10월 6일 | 리소스 수집 스테이지 구상 | 음성과 이미지 리소스 수집 후 사용할 규격에 맞춰 수정 완료 구성요소 구상 완료 | 100% |
| | 10월 7일 ~10월 13일 | 캐릭터 오브젝트 | 리소스 적용시켜 캐릭터 생성, 시작 좌표 설정 완료 캐릭터 애니메이션 및 컨트롤 구현 완료 | 90% |
| 3주차 | 10월 14일 ~10월 20일 | 스테이지 일반 몬스터 오브젝트 | 스테이지 구현하지 못함 (추후 스크롤링에 대해 배운 이후 제작할 예정) 일반 몬스터 오브젝트 구현 완료 | 50% |
| 4주차 | 10월 21일 ~10월 27일 | 일반 몬스터 마무리 | | - |
| 5주차 | 10월 28일 ~11월 3일 | 추가 구현 중간 점검 | 1. 추가 구현: 게임 중 정지창 구현 완료 | - |
| 6주차 | 11월 4일 ~11월 10일 | 보스 오브젝트 | 1. 보스 몬스터 애니메이션 구현 완료 | 20% |
| 7주차 | 11월 11일 ~11월 17일 | 충 <u>돌</u> 처리 타임어택 | | - |
| 8주차 | 11월 18일 ~11월 24일 | 시작과 종료 처리 보스 마무리 | 게임 시작 처리 완료 (+ 정지창) 스크롤링과 타일링에 대해 배운 이후 스테이지 제작 예정 | 30% |
| 9주차 | 11월 25일 ~12월 1일 | 사운드 및 추가 구현 | | _ |
| 10주차 | 12월 2일 ~12월 8일 | 마무리 | | - |

Github 커밋 통계





THANK YOU