

2DGP 2차 발표

몬스터 음식점



개발 현황

평균 진행률 - 54%

1주차 10/14~	리소스 수집, 맵 구현		진행도 - 100%	
2주차 10/12~	플레이어 움직임, 몬스터 움직임, 손님 움직임 구현		진행도 - 70%	손님 구현 안됨
3주차 10/28~	UI 구현	체력, 현재 소지금액, 얻은 재료 개수(인벤토리)	진행도 - 30%	체력 구현 완료
4주차 11/04~	음식 제작 미니게임 구현, 하루 마무리 기능 구현		진행도 - 0%	
5주차 11/11~	충돌 처리 구현	몬스터 잡기, 음식 진열	진행도 - 70%	몬스터 구현 완료

개발 계획 수정

6주차 11/18~	UI 구현	현재 소지금액, 얻은 재료 개수(인벤토리)
	충돌 처리 구현	음식 진열, 아이템 습득
	손님 캐릭터 구현	하루 손님 수, 음식을 사거나 사지 않는 손님 구분
7주차 11/25~	음식 제작 미니게임 구현, 하루 마무리 기능 구현	
8주차 12/02~	최종 마무리 점검	

Github 커밋 통계

