

## 개발 진행 상황

주차	개발 계획	개발 내용	완성도
1주차	캐릭터 및 게임 UI 리소스 수집	- 캐릭터 스프라이트 및 맵 리소스 수집	100%
2주차	캐릭터 이동 및 이동 애니메이션 구현	- 좌우 이동/점프 및 점프 시 좌우 이동 구현 - 이동 유형에 맞는 애니메이션 적용	100%
3주차	캐릭터 기본 공격 및 애니메이션 구현	- 기본 공격 구현 및 애니메이션 적용	80%
4주차	콤보 공격 및 기술 애니메이션 구현	<ul> <li>정해진 시간 간격 내에 공격 키 연속 입력 시, 추가적인 공격 구 현</li> <li>각 공격에 따른 애니메이션 적용</li> </ul>	70%
5주차	충돌 판정 구현	- 이동/점프 동작에 Bounding Box 적용 - 캐릭터의 공격 동작에서 타격 범위에 Bounding Box 적용	80%
6주차	체력 및 마나 시스템 구현	-	-
7주차	적 AI 구현	진행률 - 90%	-
8주차	각 UI 배치 및 마무리	-	-

## 수정 계획

주차	기존 계획	변경 사항
6주차	체력 및 마나 시스템 구현	<u>4주차에 진행할 예정이었던 마나를 사용하는 특별 기술 구현을 6주차로 연</u> <u>기</u>
7주차	적 AI 구현	AI 캐릭터 복잡한 공격 및 기술 구현 -> <u>한 가지 공격 동작과 이동만 구현</u>

## 커밋 통계



