



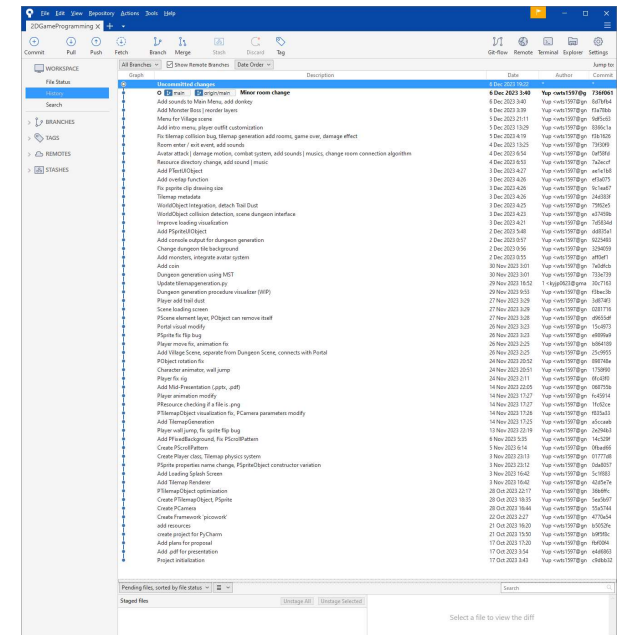
Project-Rogue

프로젝트 최종 발표

게임공학과 2022180003 김도엽

-
- | Date | Number of Cases |
|-------|-----------------|
| 12/11 | 0 |
| 01/01 | 0 |
| 01/22 | 0 |
| 02/12 | 0 |
| 03/05 | 0 |
| 03/26 | 0 |
| 04/16 | 0 |
| 05/07 | 0 |
| 05/28 | 0 |
| 06/18 | 0 |
| 07/09 | 0 |
| 07/30 | 0 |
| 08/20 | 0 |
| 09/10 | 0 |
| 10/01 | 5 |
| 10/02 | 4 |
| 10/03 | 4 |
| 10/04 | 2 |
| 10/05 | 6 |
| 10/06 | 3 |
| 10/07 | 16 |

〈 Project-Rogue 커밋 통계 (2023. 10. 17 ~) 〉



〈 Project-Rogue 커밋 로그 〉

개발 현황

개요	개발 목표	개발 현황	개발 진행도
프레임 워크	Pico2d 프레임워크 제작	Pico2d 프레임워크 제작, 리소스 pre-loading, 입력 제어	100 %
타일맵 시스템	타일맵 충돌, 타일맵 렌더링, 플레이어의 타일맵 상호작용	타일맵 충돌, 타일맵 렌더링, 플레이어의 타일맵 상호작용, 동적 타일 생성 및 제거	100 %
플레이어	플레이어 이동, 플레이어 애니메이션	플레이어 이동, 트랜스폼을 이용한 플레이어 상태별 애니메이션, 플레이어 외형 커스터마이제이션	100 %
맵 생성	마을 맵 제작, 필드 맵 절차적 생성 알고리즘	마을 맵 제작, 필드 맵 절차적 생성, 배경 시차 스크롤링	100 %
몬스터	3종 몬스터 렌더링, 행동 패턴, 플레이어 대 몬스터 전투 시스템, 코인 드랍	3종 몬스터 렌더링, 행동 패턴, 플레이어 대 몬스터 전투 시스템, 코인 드랍	100 %
보스 몬스터	보스 몬스터 행동 패턴, 이벤트	트랜스폼을 이용한 보스 몬스터 렌더링, 행동 패턴, 이벤트	100 %
유저 인터페이스	메인 메뉴, 인게임 인터페이스, 보스 이벤트 인터페이스	메인 메뉴, 인게임 인터페이스, 보스 이벤트 인터페이스, 게임 오버 인터페이스	100 %
게임 사운드	배경 음악, SFX 삽입	마을 맵, 필드 맵, 보스 맵 배경 음악 삽입, 플레이어, 몬스터, 보스 몬스터, 인터페이스 SFX 삽입	100 %