

2D 게임 프로그래밍 2차 발표




2024180032 최민주

1

개발 일정


평균 진행률 : 42.2

1주차	계획	게임 리소스 수집 및 개발 환경 구축	100
	결과	게임 리소스 수집 및 개발 환경 구축 완료	
2주차	계획	플레이어 캐릭터 이동, 점프, 기본 공격 구현	90
	결과	이동, 기본공격 구현 완료, 점프 구현은 됐으나 어색함이 있어 수정필요	
3주차	계획	적 AI 구현	90
	결과	근거리 적 구현 완료, 원거리 적 대부분 구현됐으나 이동 로직 수정필요	
4주차	계획	스킬 시스템 추가 및 이펙트 구현	100
	결과	Q : 번개, E : 쉴드 스킬 및 이펙트 구현 완료	
5주차	계획	UI(체력/경험치/진행도) 및 아이템 시스템 구현	
6주차	계획	상점(정비 공간) 기능 구현, 아이템 구매 & 장비 강화	
7주차	계획	사운드 적용 (배경음악 + 효과음 추가), 보스전 패턴 구현	
8주차	계획	전체 스테이지 구성 및 밸런스 조정	
9주차	계획	최종 제작 및 마무리	

2

변경사항

평균 진행률 : 42.2

1주차	계획	게임 리소스 수집 및 개발 환경 구축	100
	결과	게임 리소스 수집 및 개발 환경 구축 완료	
2주차	계획	플레이어 캐릭터 이동, 점프, 기본 공격 구현	90
	결과	이동, 기본공격 구현 완료, 점프 구현은 됐으나 어색함이 있어 수정필요	
3주차	계획	적 AI 구현	90
	결과	근거리 적 구현 완료, 원거리 적 대부분 구현됐으나 이동 로직 수정필요	
4주차	계획	스킬 시스템 추가 및 이펙트 구현	100
	결과	Q : 번개, E : 쉴드 스킬 및 이펙트 구현 완료	
5주차	계획	UI(체력/경험치/진행도) 및 아이템 시스템 구현 + 2스테이지 구현	
6주차	계획	상점(정비 공간) 기능 구현, 아이템 구매 & 장비 강화	
7주차	계획	사운드 적용 (배경음악 + 효과음 추가), 보스전 패턴 구현	
8주차	계획	전체 스테이지 구성 및 밸런스 조정	
9주차	계획	최종 제작 및 마무리	

Commits



Number of commits per week

