

2D 게임프로그래밍 최종 발표

2023182021 안윤진

개발 계획 대비 현재 진행 상황

내용	목표 범위	실제 개발 완료 범위	진행률
맵	단일맵	단일맵(교실2개 합침) 구현	100%
캐릭터 컨트롤러	조작키 (무기 공격 W, 순간이동 E, 이동 방향키)	무기 공격(스페이스 바), 조작키(버그 발 생) 구현, 충돌체크 on/off키(a키) 추가 구현	65%
게임 난이도	난이도에 따른 좀비 등장 구현 (3단계), 3분 제한시간, 열쇠 3개 찾고, 탈출 구 생성	제한시간 x, 3단계지만 전부 같은 수의 좀비 생성, 열쇠 3개와 탈출구 단계별로 랜덤위치에 구현	70%
사운드	모드마다 1개씩, 스킬 사용시, 좀비 사망 시 등	전부 구현(+ 좀비 등장시 사이렌, 스산한 효과음)	100%
모델링	플레이어, 좀비 2종, 정적 장애물 구현	플레이어, 좀비 1종 ,정적 장애물(플레이 어만 제한, 좀비는 제한x) 구현	70%

깃허브 커밋 통계

주	커밋횟수
Oct 13	2
Oct 20	1
Oct 27	6
Nov 3	2
Nov 10	3
Nov 17	4
Nov 24	10
Dec 1	53

