

# 2D 게임프로그래밍

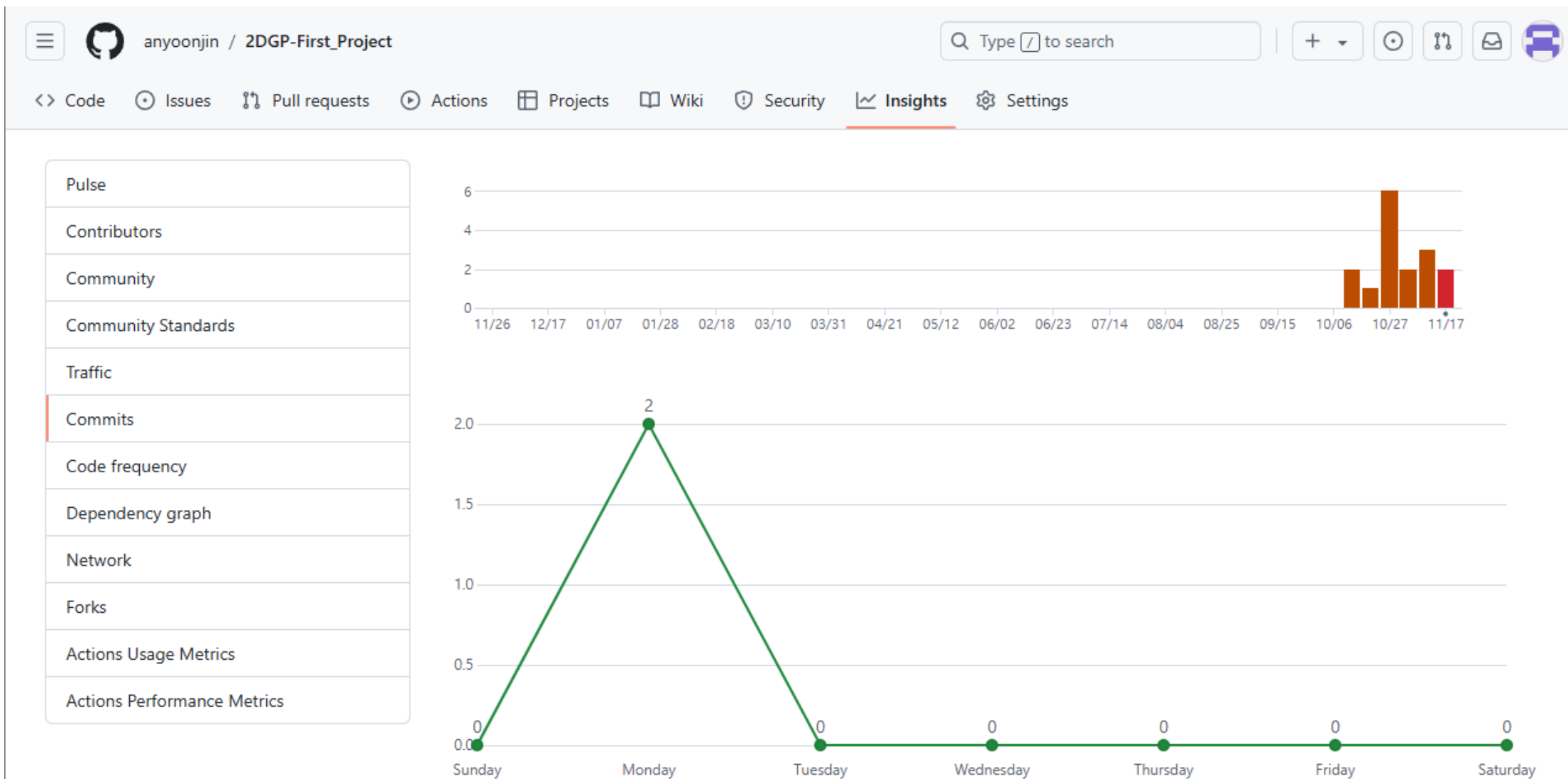
## 2차 발표

2023182021 안윤진

# 개발 계획 대비 현재 진행 상황

주차			진행률
1주차	계획	리소스 수집& 유동적 리소스 움직임 구현	50%
	결과	일부 리소스(좀비,폭탄 애니) 수집 부족, 캐릭터의 움직임만 구현	
2주차	계획	로비 구현 & 무기 사용 모션 구현	0%
	결과		
3주차	계획	장애물x 맵 구현 & 캐릭터 맵 이동 범위 파악	100%
	결과		
4주차	계획	맵 정적 장애물 구현& 장애물과 충돌체크	75%
	결과	정적 장애물 일부 구현 및 충돌체크 O, 그러나 오류 발생	
5주차	계획	좀비 움직임 구현& 맵 좀비 세팅	0%
	결과		

# 깃허브 커밋 통계



# 프로젝트 계획 수정 내용

- 2개였던 직업군을 아쳐 하나로 축소
- 맵에 탈출구로 바로 들어가면 성공이었지만 시간에 따라 맵에 생기는 열쇠 3개를 찾아야만 탈출구가 생성되게 변경