

2차 발표

STRIKE
COMBO

1주차	리소스 수집	부분 완료	80%
2주차	플레이어 캐릭터 구현(기본 모션)	완료	100%
3주차	캐릭터의 평타 및 스킬 구현	부분 완료 (평타는 완전 구현)	80%
4주차	캐릭터의 스킬 구현	미구현	0%
5주차	히트박스 구현 및 저스트 회피 구현		
6주차	맵 구현		
7주차	맵의 환경요소 및 몬스터 구현		
8주차	UI 및 사운드 구현		
9주차	최종점검		
		평균	65%

1차 계획과는 일정이 달라져 진행률이 낮은 상태
(달라진 일정의 진행도는 다음페이지에)

1주차	리소스 수집	부분 완료	80%
2주차	플레이어 캐릭터 구현(기본 모션)	완료	100%
3주차	캐릭터의 평타 및 캐릭터 콤보 구현	완료	100%
4주차	캐릭터의 카메라 구현 및 스킬 구현	부분 완료 (스킬 미구현)	50%
5주차	히트박스 구현 및 몬스터 구현		
6주차	저스트 회피 구현 및 맵의 환경요소 구현		
7주차	맵 구현		
8주차	UI 및 사운드 구현		
9주차	최종점검		
		평균	82.5%

변경된 일정

3주차-스킬 구현을 미루고 콤보 구현

4주차-카메라 구현 추가

5주차-저스트 회피를 미루고 몬스터 구현으로

6주차-맵 구현을 미룸
저스트 회피구현으로 변경, 맵 환경
요소 구현 일정 당김

7주차- 맵 구현으로 변경

**STRIKE
COMBO**

Pulse
Contributors
Community
Community standards
Traffic
Commits
Code frequency
Dependency graph
Network
Forks
Actions usage metrics
Actions performance metrics

Commits over the last year of asdzxcv123/2DGP-STRIKE-COMBO

