



2DGP – 2차 프로젝트 발표

Kingdom Two Crowns

2023184017 백지훈

개발 일정 수정 전

- 1주차 : 게임 리소스 수집, 맵 구현
- 2주차 : 플레이어, NPC, 적 움직임 구현
- 3주차 : 베이스, 방어 기지 구현
- 4주차 : 최종 목표 구현
- 5주차 : 충돌 처리 구현
- 6주차 : 사운드 및 엔딩 구현
- 7주차 : 테스트 및 버그 수정
- 8주차 : 보완해야할 점 추가

개발 일정 수정 후

게임 진행 흐름을 기준으로 수정

- 1주차 : 게임 리소스 수집, 테스트 가능할 정도의 맵 구현
- 2주차 : 플레이어 (king)의 기능 및 움직임 구현
- 3주차 : 카메라 구현, 기본 Npc poor 구현
- 4주차 : coin 객체 구현 및 poor 에서 citizen으로 변화 구현
- 5주차 : 게임 베이스 위치 지정 및 벽 구현
- 6주차 : 여러 Npc(archer, farmer, knight) 구현
- 7주차 : 적대적 몬스터 구현 및 충돌체크 구현
- 8주차 : 부족한 맵 요소 추가 및 사운드 추가

- Pulse
- Contributors
- Community
- Community Standards
- Traffic
- Commits
- Code frequency
- Dependency graph
- Network
- Forks
- Actions Usage Metrics
- Actions Performance Metrics



주차	개발 내용		진행 상황
1주	계획	게임 리소스 수집, 테스트 가능할 정도의 맵 구현	
	결과	리소스 수집, 테스트 가능할 정도의 맵 구현	100 %
2주	계획	플레이어 (king)의 기능 및 움직임 구현	
	결과	플레이어의 state와 움직임 구현	80 %
3주	계획	카메라 구현, 기본 Npc poor 구현	
	결과	플레이어의 기능 구현, 카메라 구현	50%
4주	계획	coin 객체 구현 및 poor 에서 citizen으로 변화 구현	
	결과	기본 Npc poor 구현, Coin 객체 구현	50 %
5주	계획	게임 베이스 위치 지정 및 벽 구현	
	결과	poor 에서 citizen으로 변화 구현	0 %
6주	계획	여러 Npc(archer, farmer, knight) 구현	
	결과	x	0 %

평균 진행률 : 46.66 %