

2D게임 프로그래밍

최종 발표

2022184020 | 서성호

# | 목차

Chapter 1. 개발 진척도

Chapter 2. 깃 커밋 통계

Chapter 3. 플레이 후기

# 개발 진척도

내용	목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
맵 구성	마을, 던전 메인, 스테이지 3개 총 5개 구현	전원 구현 완료	100%
게임 기능	플레이어 공격에 따른 몸 데미지 구현 몸 공격및 접촉에 따른 플레이어 데미지 구현 몸 사망시 생성되는 코인 획득 구현 획득한 코인으로 아이템 구매및 강화 가능 2가지 무기 중 원하는 무기 선택 기능 구현	전원 구현 완료	100%
캐릭터 리소스	칼 4종류 (미소지, 일반, 은, 금) 활 4종류 (미소지, 일반, 은, 금) 갑옷 4종류 (미소지, 일반, 은, 금) 모두 적용되어 있는 총 28가지	전원 구현 완료	100%
몸 리소스	각 스테이지 일반 몸 2가지, 보스 몸 1가지 생성	전원 구현 완료	100%
애니메이션	대기, 걷기, 공격, 사망, 뛰기 총 5종 구현	무기 소지시 뛰기 애니메이션 추출 불가로 인해 총 4종만 구현	80%

# 개발 진척도

내용	목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
사운드	기본 효과음 (코인 획득, 클릭, 경고음) 배경음 (마을, 던전 메인, 각 스테이지) 데미지 효과음 (모든 몹 및 플레이어) 플레이어 효과음 (걷기, 정지 상태 등)	플레이어 효과음이 애니메이션과 맞는 효과음이 없어 추가하지 않음 나머지는 구현 완료	85%
게임 난이도	스테이지가 올라갈수록 몹들의 데미지 수치가 증가 플레이어 무기 강화 상태에 따른 데미지 증가 플레이어 활 강화 상태에 따른 화살 비거리 증가	전원 구현 완료	100%
캐릭터 컨트롤러	상하좌우 및 대각선 이동 구현 공격 중 이동 전환 적용 사망시 컨트롤 불가	전원 구현 완료	100%

# 개발 진척도

---



## 추가 구현

- 기존에 2차 발표에서 제외했던 상점 구현을 추가하였습니다.
- 최종 테스트 및 밸런스 조정 때 몇몇 지인들이 플레이 했을 때 게임 저장 기능이 있으면 좋겠다고 해서 .json파일을 이용한 게임 저장 기능을 마지막에 추가했습니다.

# 깃 커밋 통계

Commits over the last year of catcher006/2DGP-Final\_Project



주	커밋 횟수
Week of 28 Sep	2
Week of 5 Oct	56
Week of 12 Oct	18
Week of 19 Oct	1
Week of 26 Oct	30
Week of 2 Nov	81
Week of 9 Nov	26
Week of 16 Nov	159
Week of 23 Nov	73
Week of 30 Nov	76
Week of 7 Dec	10

발표를 들어주셔서  
감사합니다.