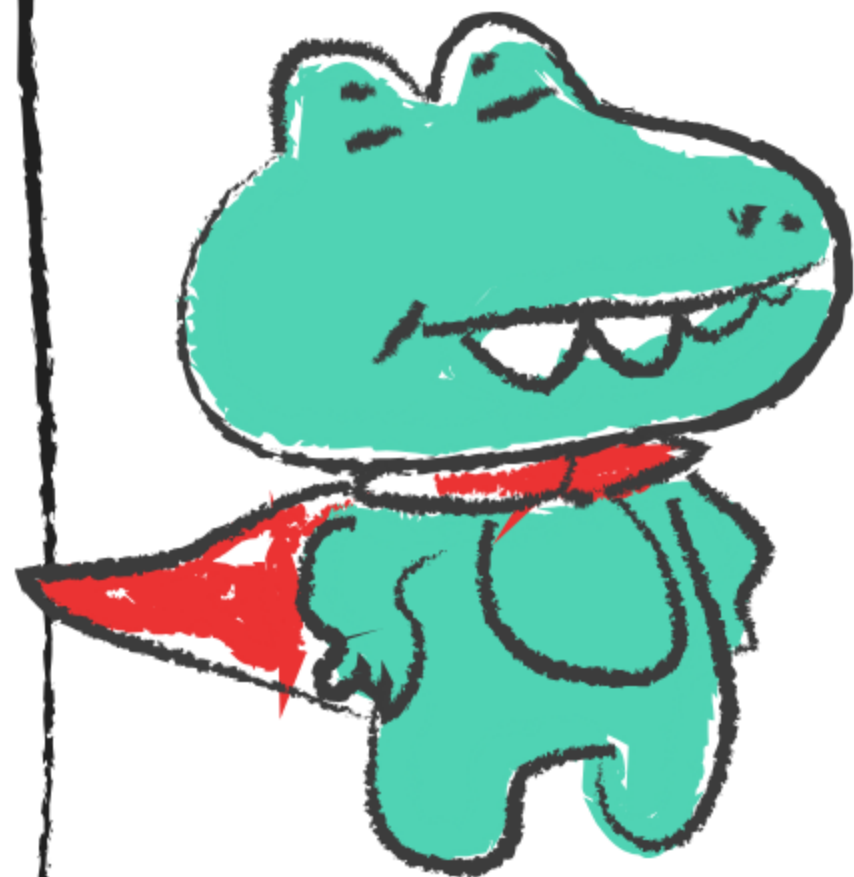


# 포켓몬 마자파르기

2022184012 김유빈

2D 게임 2차 발표



# 개발 진행 상황

1주차 게임 리소스 수집 및 편집, 시작 화면 구성      리소스 일부가 아직 제작되지 않았음      80%.

2주차 캐릭터 선택 화면 구현      100%.

3주차 맵 배경 & 캐릭터 이동, 당구 큐대, 당구공 충돌 구현      게임 구상이 약간 바뀌어  
캐릭터 이동이 사라짐      100%.

4주차 당구공끼리 충돌 구현 (자연스럽게 퍼지기)      메인공과 넣어야 하는 공의 충돌만 고려하고 구현 중      40%.

5주차 캐릭터 고유능력력 구현      0%.

6주차 사운드 추가      0%.

7주차 종료 화면 구현      0%.


8주차 부족한 부분 보충, 마무리      0%.

# 개발 계획 수정 상황

1주차 게임 리소스 수집 및 편집, 시작 화면 구성

2주차 캐릭터 선택 화면 구현

3주차 플레이 맵 배경, 당구공 치기 구현

4주차  게임 구상을 변경하고 가장 오래 걸리는 부분인 공끼리 충돌&이동 관련을 연장시킴

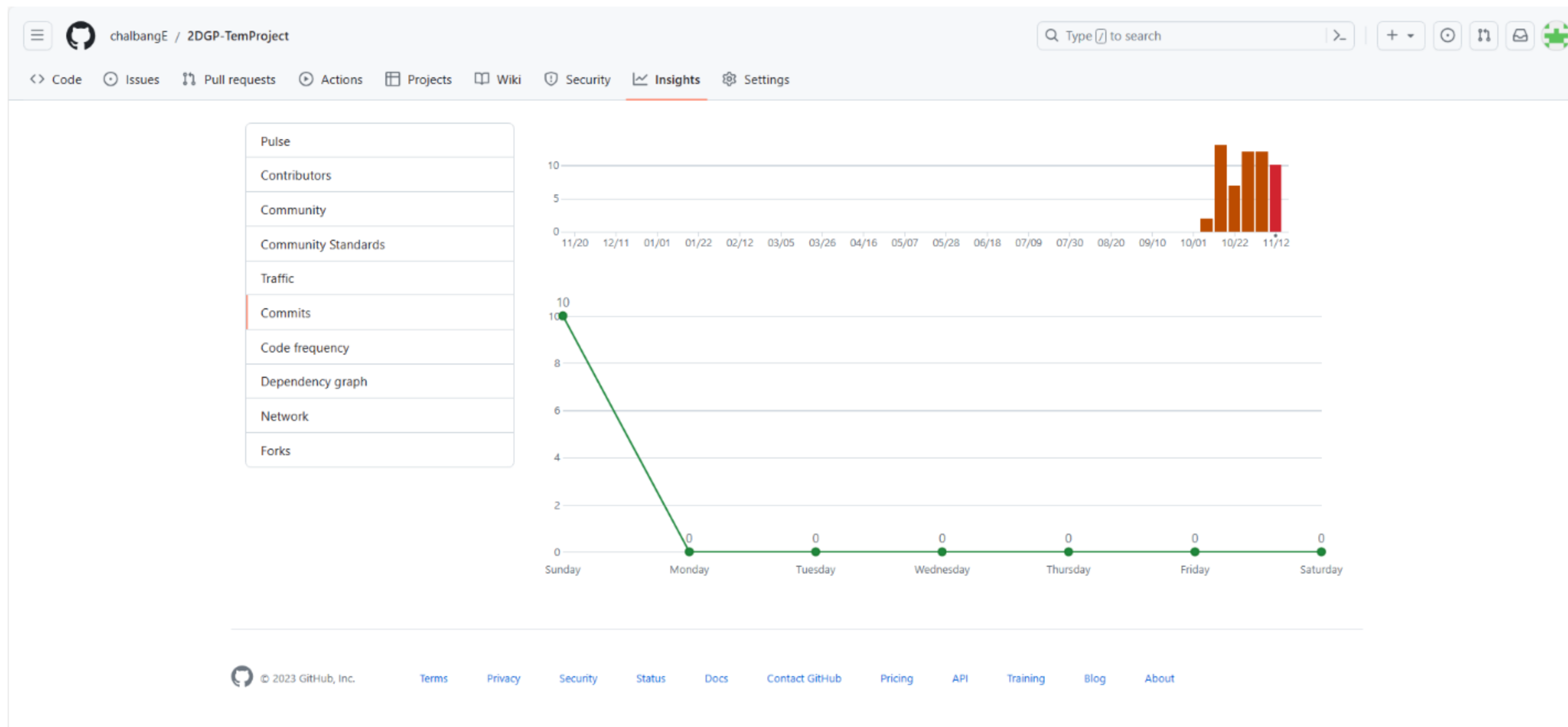
5주차 당구공끼리 충돌 구현

6주차 캐릭터 고유능력 구현

7주차 사운드 추가, 종료 화면 구현

8주차 부족한 부분 보충, 마무리

커밋



총 커밋 : 56