

2D게임 프로그래밍 최종 발표

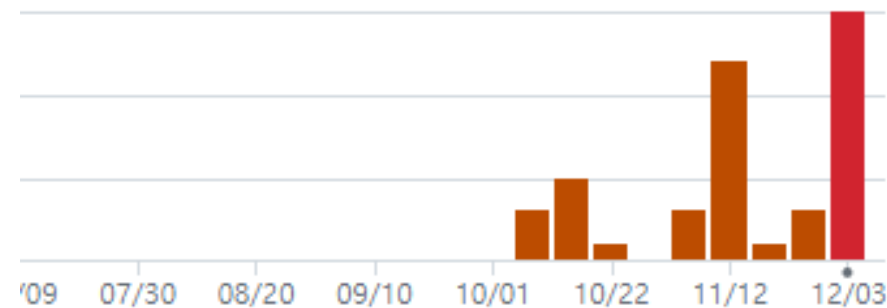
2020182040

조환희

게임 개발 진척도

내용	목표	실제 개발 완료	진척도
차량 움직임	차량의 회전, 맵을 따라 움직임	차량의 회전, 맵을 따라 움직임	100%
맵	3개 레벨 구성	3개 레벨 구성	100%
상점	코인 소모를 통한 차량 업그레이드	코인 소모를 통한 차량 업그레이드	100%
차량 선택	3종류의 차량 선택 차량 별 다른 스탯	3종류의 차량 선택	90%
연료/코인	연료 게이지 구현과 코인 습득	코인 구현	50%
캐릭터	캐릭터 선택 캐릭터 별 다른 스탯		0%
스턴트 점수	차량을 이용한 다양한 묘기에 따른 추가점수, 각 맵별 최고점수 기록		0%

커밋 횟수 및 통계



주차	커밋 횟수
Oct 8	3
Oct 15	5
Oct 22	1
Oct 29	0
Nov 5	3
Nov 12	12
Nov 19	1
Nov 26	3
Dec 3	15
Total	46