

계획 표

주차			진행률
1주차	계획	컨텐츠 기획 보충, 스프라이트 시트 자료 수집	
	결과	기획 보충 완료, 자료 수집 완료	100%
2주차	계획	기본 음직임 구현(이동, 좌우처리, 애니메이션 출력)	
	결과	구현 완료	100%
3주차	계획	기본 게임 로직 구현(공격 예약/신호/발동, 패링 판정, 스테이지 충돌 처리)	
	결과	구현 완료	100%
4주차	계획	캐릭터/칼 객체에 물리적인 음직임 구현	
	결과	검 패링 시 곡선이동하며 위치변환 구현 미완	70%
5주차	계획	아이템 추가	
	결과		
6주차	계획	무기 추가(창을 추가하고 새로운 형태의 액션 추가)	
	결과		
7주차	계획	게임 ai 개발	
	결과		
8주차	계획	게임 ai 개발 이어서, bgm 등 세부적인 작업	
	결과		
9주차	계획		
	결과		

계획 수정 사항

컨텐츠가 부족하다는 피드백을 수용해,
기존의 계획을 압축시켜 기본적인 게임 로직 구현을 4주차 내로 끝내고
5주차부터는 추가적인 컨텐츠를 개발하는 계획으로 수정했습니다.

이후 5주차부터 각각 아이템 추가 구현, 무기 추가 구현, ai 추가 구현 계획을 추가했습니다.

Github 커밋 통계

