

# 금괴 찾기

---

2차 프로젝트  
2023180008 김도훈

# 개발 진행 상황

주차			진행률
1주	계획	맵, 상점 캐릭터 구현	
	결과	동굴을 컨셉으로 잡은 맵과 광부를 컨셉으로 잡은 캐릭터 구현	100%
2주	계획	금괴 위치 랜덤하게 구현	
	결과	일정 확률로 금괴를 채굴하도록 변경하였으나 파기, 원래대로 구현	100%
3주	계획	상점 상호작용 구현	
	결과	‘p’를 눌러 상점 입장 및 퇴장, 금괴의 개수에 따라 아이템 구매 구현	100%
4주	계획	상점에서 아이템 구매 시 금괴 채굴 속도 상향 구현	
	결과	4개의 아이템 구현 및 각자의 아이템 구매 시 각각 속도 상향 구현	100%
5주	계획	상점 입장 및 퇴장 후 금괴 위치 랜덤하게 재구성 구현	
	결과	상점 입장 및 퇴장 시 금괴의 위치 랜덤하게 재구성	100%
6주	계획	타이머 구현	
7주	계획	게임 종료 후 환전 과정 구현	
8주	계획	버그 검사 및 테스트	

# 변경된 내용

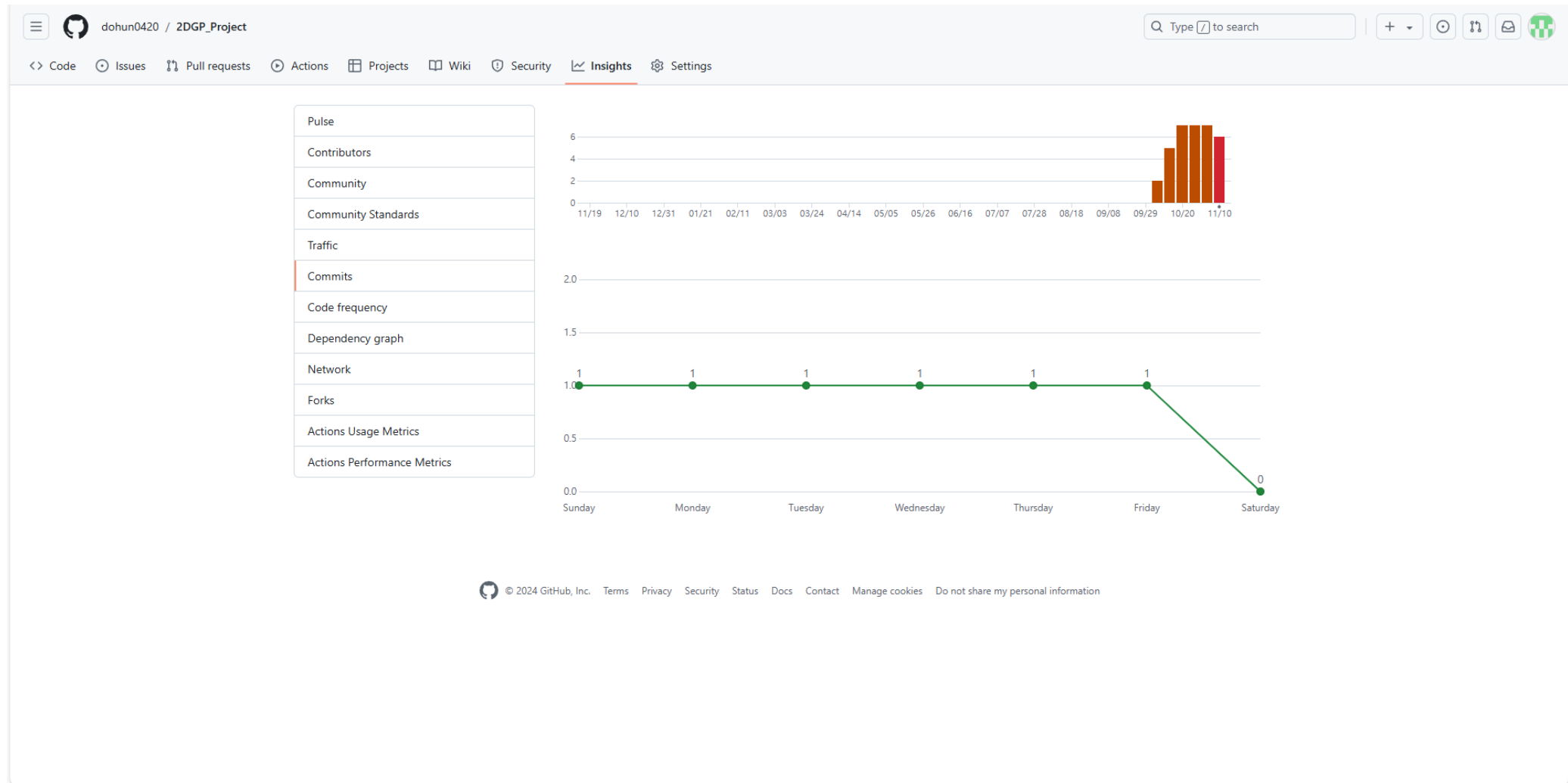
---

- 6주차

- 기존 : 타이머 구현 및 금괴 개수 및 아이템 여부 화면에 표기
- 수정 : 금괴 개수 및 아이템 여부 화면에 표기 미리 구현
- 사유 : 아이템 구매 및 구현 과정에서 아이템이 잘 작동하는지 시각적으로 확인하기 위해 미리 구현

# 커밋 통계

11/15 금요일 기준



감사합니다.