



커비 모작 게임

2021182032 임동건
프로젝트 2차 발표

Slide 1: 프로젝트 개발 진행 상황 - 평균 72%

주차			진행률
1주차	계획	게임에 필요한 sprite 수집, 구현 몬스터 및 보스 캐릭터 능력 계획하기	90%
	결과	보스 패턴 빼고 sprite 및 결정 완료	
2주차	계획	캐릭터 움직임(점프 달리기), 다른 캐릭터 폼 공격 이펙트 구현	100%
	결과	완료	
3주차	계획	일반 몬스터 좌우 움직임 및 공격패턴 구현	70%
	결과	몬스터 움직임만 코드로 구현, 나머지 공격할때, 죽을때 코드 작성해야함	
4주차	계획	몬스터와 커비 공격 충돌 및 데미지 받을때 구현, 스테이지 장애물 구현	60%
	결과	커비 발사 공격에만 충돌판정 구현, 나머지 공격 판정도 구현해야 함, 1스테이지 장애물까지 구현	
5주차	계획	스테이지 여러 개 배경 구현, 몬스터 자동 소환되도록, 다음스테이지 넘어가는 것 구현	40%
	결과	1스테이지 횡스크롤 및 지형만 구현 나머지 2 스테이지 구현해야함. 몬스터 스폰도 구현해야 함.	
6주차	계획	보스 몬스터 패턴 및 움직임 구현	-
7주차	계획	보스 및 스테이지 몬스터 적용, 테스트 플레이 및 버그 수정+ 사운드 적용 추가	-
8주차	계획	최종 버그 수정 및 부족한것 추가 구현	-

Github 커밋통계

