

Drop Fight

2D 게임 프로그래밍

떨어지는 장애물을 피해

상대방과 싸워 이겨야 하는 대전 게임

2022184008 김성주

게임 컨셉

게임 컨셉

스테이지 내부에 떨어지는 다양한 장애물들을 피해
상대방과 싸워 이겨야 하는 2인용 격투 게임

재미 요소

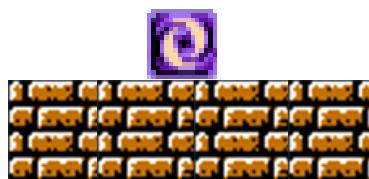
랜덤한 타이밍과 위치에 떨어지는 장애물을 피하는 긴박함
다양한 아이템의 각기 다른 능력을 통한 대전

게임 진행

떨어지는 장애물도 조심하면서 게임을 진행해야 생존 가능



아이템만의 고유 능력



게임 시작 이후 일정 시간 뒤에 아이템 스폰



게임 시작 시 2명 플레이어가 조작 키를 이용한 격투를 진행



게임 개발 일정

주차	개발 일정
1주차	리소스 탐색 및 제작
2주차	스테이지 구현
3주차	2인용 캐릭터 이동 및 애니메이션 구현
4주차	대전 상대와 상호작용 구현
5주차	장애물 낙하 구현 장애물 충돌처리
6주차	아이템과 능력에 따른 애니메이션 구현
7주차	UI 구현
8주차	각 객체와 UI 상호작용 점검
9주차	버그 수정 및 최종 점검

프로젝트 진행 상황 – 평균 96%

주차	개발 일정	진행률
1주차	리소스 탐색 및 제작	100%
2주차	스테이지 구현	100%
3주차	2인용 캐릭터 이동 및 애니메이션 구현	100%
4주차	대전 상대와 상호작용 구현	100%
5주차	장애물 낙하 구현 장애물 충돌처리 - 장애물이 낙하 시작하는 타이밍 미완성	80%
6주차	아이템과 능력에 따른 애니메이션 구현	
7주차	UI 구현	
8주차	각 객체와 UI 상호작용 점검	
9주차	버그 수정 및 최종 점검	

[Code](#) [Issues](#) [Pull requests](#) [Actions](#) [Projects](#) [Security](#) [Insights](#)[Pulse](#)[Contributors](#)[Community standards](#)[Commits](#)[Code frequency](#)[Dependency graph](#)[Network](#)[Forks](#)

Commits over the last year of dy73033023/2DGP-Project

Commits

Number of commits per week

