

2차 발표 F는 안돼!

게임공학과 2014182004 권 오 성

2D - Programing



CONTENTS

- 01. 게임 컨셉
- 02. 개발 범위
- 03. 개발 계획
- 04. Git-Hub Commits

01

게 임 컨 셉

게 임 컨 셉

- 고전 게임 "**똥피하기**" 의 패러디 버전
- F는 안돼!
- 떨어지고 움직이는 **F**를 피해라.
- 오랜 시간을 버텨 좋은 학점을 받아보자.

02

개 발 범 위

개발범위

내 용	최 소 범 위	추 가 범 위
캐릭터 컨트롤	3방향 혹은 5방향(좌우상하, 대각선 방향) 키보드로 캐릭터 방향에 맞추어 이동	자연스러운 키보드 이동
맵	스테이지 1개(배경) 스테이지를 자연스럽게 이동	스테이지 내 맵 현실성 있게 제작
난이도	난이도 증가 시 F 움직이는 모양 변환	시간이 지나갈수록 F 이동 속도 증가
게임 기능	F와 충돌 시 게임 Over 시간 대별 약점 변환	과제 아이템 을 획득 시 약점 증가
사운드	F약점 생성시 소리, 충돌 시 소리, 교수님 소리, 배경음 등 4종 이상	
애니메이션	캐릭터 이동, F 떨어지는 모양, 점프	새로운 이펙트 모션

03

개 발 계 획

개발 계획

1주차	수집과 좌표처리	1. 리소스 수집 2. 캔버스 위에 땅과 캐릭터 위치 설정(100%)
	100%	메인 캐릭터 이미지 제작 완료, 배경, 타이틀 화면 구현 완료
2주차	화면 구현	1. 메뉴 화면, 패배 시 화면 구현(100%) 2. 타이머 생성
	100%	패배 화면 제작 완료, 엔딩 화면 구현 완료, 타이머 구현 완료
3주차	키보드 동작 마우스 동작	1. 키보드 이동(점프 / 좌우 이동)
	100%	키보드 입력으로 인한 점프, 좌우 이동 구현(속도 30km/h) 마우스 동작 불필요에 의해 미구현
4주차	F 구현	1. 단계별로 다른 F의 이동 구현
	100%	F, C, B, A 단계로 다른 F 구현
6주차	충돌	1. 단계별로 다른 F 이동 값과 캐릭터 간의 충돌 확인(100%) 2. 단계별로 다른 패배 화면 구현(100%) 3. 충돌 값 별 디버깅(50%)
7주차		충돌에 관한 오류 정보 부족
8주차	마무리(0%)	1. 최종 점검 및 릴리즈

04

Github Commit

Github commits

