

2D 게임 프로그래밍

2차 발표

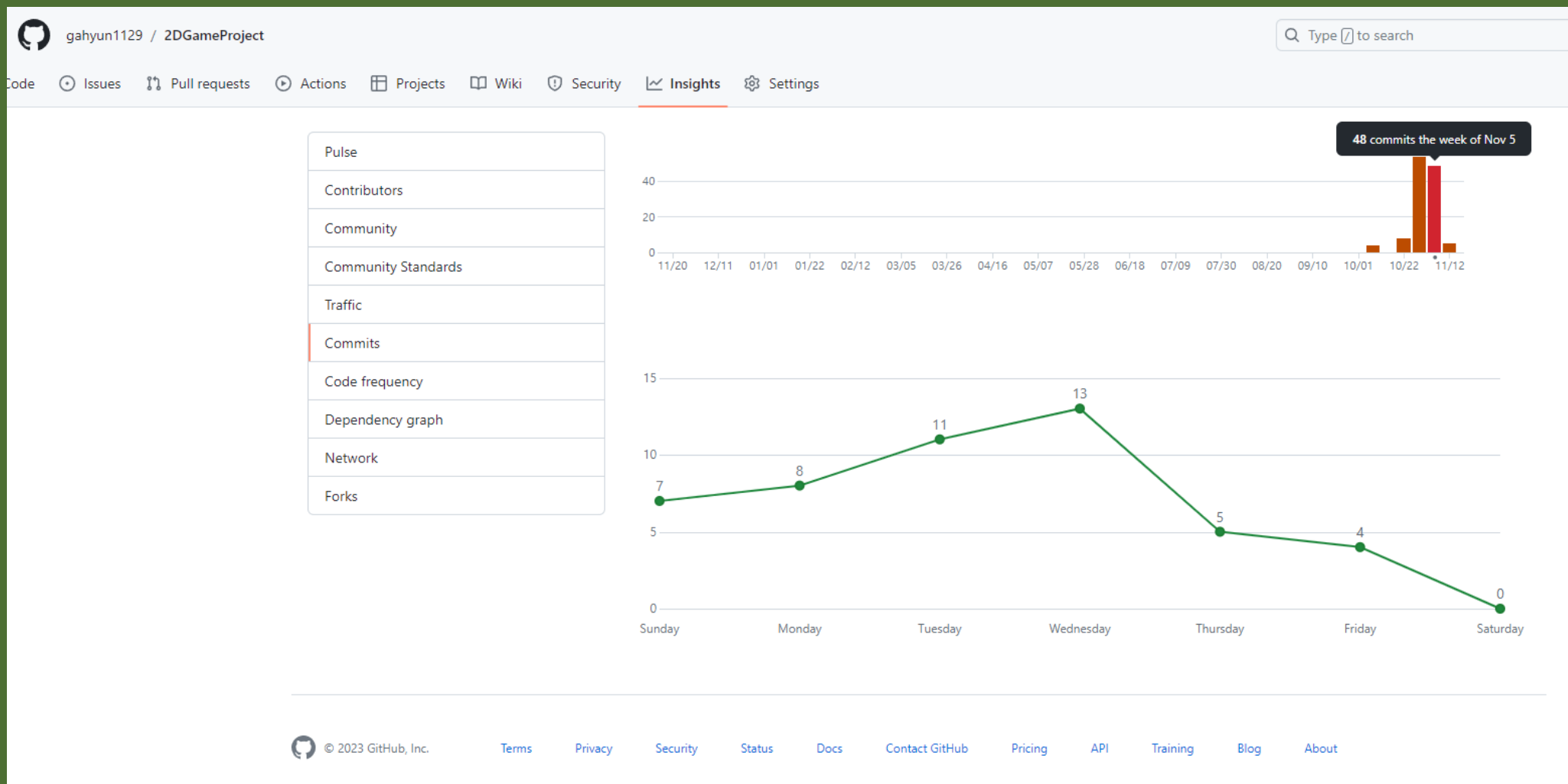
2020184015 박가현

프로젝트 개발 진행 상황 - 평균 80%

1주차	10/16 ~10/22	리소스 수집, 선수 데이터 정 리	- 게임 제작에 필요한 리소스 수집 및 편집 - 선수 개인의 능력치를 지정해 저장된 데이터 파일 생성	60%
2주차	10/23 ~10/29	선수 오브젝트	- 선수 오브젝트 생성, 투수/타자 포지션 설정 - 데이터 파일을 기반으로 각 선수 객체의 속성 정보 설정	100 %
3주차	10/30 ~11/5	공격 Scene	- 수비(상대) 팀의 배치 및 능력치를 반영해 수비의 정도 랜덤 조작 - 공격 scene 관련 조작 구현 (타자의 스윙, 달리기 등)	80%
4주차	11/5 ~11/11	수비 Scene	- 수비 scene 관련 조작 구현 (투수의 공 결정, 세기 결정) - 공격(상대) 팀의 배치 및 능력치 반영해 공격의 정도 랜덤 조작	80%
5주차	11/12 ~11/18	자동 플레이 및 경기 결과 Scene	- 자동 플레이 버튼 구현 - 점수에 따른 경기 결과 알려 주는 scene 구현	
6주차	11/19 ~11/25	로비 Scene	- 각 선수의 능력치 확인 후 선수 명단 조작 가능	
7주차	11/26 ~12/3	사운드 및 추가 구현	- 사운드 추가 - 추가 구현	
8주차	12/3 ~12/9	마무리	- 최종 점검 및 릴리즈	



Github 커밋 통계





감사합니다