

프로젝트 중간 발표 가이드

2D 게임 프로그래밍

이대현 교수

2차 발표 가이드라인

- 1분30초 발표 동영상 제작

- 영상 후반부에 “프로그램 데모 실행 영상”이 들어가야 함. 필수!!

- 얼굴 나올 필요 없음.

- PPT 자료가 화면 전체로 꽉 차게 나오도록.

- 전체영상은 편집없이 1분30초동안 지속되어야 함.

- 글자가 뚜렷하게 잘 보여야 하고, 음성도 똑똑히 잘 나와야 함

- 반드시 직접 재생해서 들어보고 확인 필요

제출물

■ 동영상

- 유튜브에 영상을 업로드후,
- 링크를 단톡방에 제출하고,
- 프로젝트 홈페이지에도 게시

■ 발표자료

- 본인의 프로젝트 저장소에 업로드

■ Github

- 링크를 프로젝트 홈페이지 게시
- 자신의 게임 프로젝트의 커밋 통계 그래프를 PPT 안에 제시
 - 프로젝트 시작 후, 발표 시점까지 기간
- 중요: 소스코드가 반드시 저장소에 올려져있어야 함.

■ 중요!!!: 데드라인: 발표일 전날 11시 59분까지 업로드한 것만 인정

PPT 구성

■ 표지 제외 4페이지로 구성

■ 목차 구성

□ 게임 컨셉 - 1페이지

- High Concept 및 핵심 메카닉을 명확히 제시.

□ 개발 범위(1 페이지)

- 개발 주요 요소를 정량적으로 제시.

□ 개발 계획 대비 현재 진행 상황 - 1 페이지

- 1차계획한 상세 개발 일정 대비, 현재까지의 진행 상황을 상세히 설명
- **반드시 1차 계획한 것을 기준으로 제시해야 함.**

□ Github commits 페이지 (1페이지)

밀고! 당기고! 흔들어라! 그리고 커져라!



- 게임 진행에 필요한 액션을 모션 인터페이스로 구성.
- 몸을 움직여서 해당 동작을 입력하도록 구성.

개발 범위 (예시)

내용	범위
맵	하늘, 바다, 땅굴 3종 구현
캐릭터 컨트롤러	좌우이동 및 부드러운 회전 구현
게임 코어 기능	공과 배트간의 충돌 구현 설정된 타자의 키에 따른 스크라이크 존의 변화 일정 미션 달성시 다른 캐릭터 선택 가능
모델링	남,여 캐릭터 2종
게임 난이도	난이도 : 코너웍 제구력 상승 구질의 증가 투구폼의 변화
사운드	맵별로 3종씩 구현
애니메이션	15종(달리기, 걷기, ...)

개발 상황 (예시)

주차		
제1주 (10월 29~)	계획	상세 기획서 작성 및 캐릭터 리소스 수집
	결과	(100%)상세기획서 작성완료. 메인캐릭터이미지제작완료. 동굴 맵 제작 완료.
제2주	계획	메인 캐릭터 조작, 이동 구현 및 캐릭터 애니메이션 구현
	결과	(100%)메인캐릭터 컨트롤러 개발 완료. 상하좌우점프 애니메이션 구현 완료. 아이템 수집 액션 완료.
제3주	계획	배경 및 적 캐릭터 AI 구현, 충돌 처리 구현
	결과	(80%)하늘, 바다 맵 완성. 적 캐릭터 5종 AI 구현 완료. 충돌 처리 기본 확인.
제4주		1차 프로토타입 완성 및 테스트
제5주		히어로 스킬 및 아이템 구현 , 자식 히어로 구현, 플레이어 유닛 스킬 구현
제6주		적 캐릭터 AI 알고리즘 고도화, 아군 및 적군 소환 유닛 추가
제7주		상세 UI 설계 및 구현, 유닛당 게이지 바 구현
제8주		사운드 및 폭파, 공간 점프 이펙트 구현
제9주		최종 실행 버전 상세 테스트
제10주		패키징 및 배포판 완성

Github 커밋 통계

<https://github.com/game-lecture/2018-2DGP/graphs/commit-activity>

