

| 2D 게임 프로그래밍 2차 발표

- 게임 마당 리소스 활용 게임**

| 고광신 2020182003

01. 프로젝트 개발 진행 상황 - 평균 86.25%

- 1주차 [계획] : png 파일 포토샵을 사용하여 스프라이트 변환 및 pico2d에서 애니메이션 좌표값 기록과 프레임 타이머 테스트
- 95% [결과] : 게임에 사용할 스프라이트 변환, 현재 진행중인 이미지의 좌표값 저장 (사용하지 않은 이미지는 테스트 하지 않았음)
- 2주차 [계획] : 캐릭터 중심 카메라와 배경 스크롤링 구현, 키보드 이용한 용사 객체 애니메이션 구현
- 90% [결과] : 캐릭터 중심 카메라가 아닌 스크롤 변수를 통해 스크롤을 구현, 용사 이동 키 구현
- 3주차 [계획] : HP감소에 따른 GUI 체력 바 감소 및 게임 종료 씬, 몬스터 객체 화면 스크롤에 따라 이동 애니메이션
- 90% [결과] : 화면 상단에 HP GUI를 제작 후 주인공 객체와 연동해서 HP가 소모되면 게임 종료, 몬스터 스크롤 변수를 통해 이동 완성(속도 타임 고려 X)
- 4주차 [계획] : 용사 위치에 따른 스킬 애니메이션 적용, 용사 몬스터 충돌 시 애니메이션 구현 및 카메라 흔들림 구현
- 0% [결과] : 계획을 실천하지 못 했음
- 5주차 [계획] : 몬스터 객체 리스트를 활용한 랜덤 생성 구현, 몬스터 객체 종류에 따른 이동 애니메이션, 스킬 구현
- 6주차 [계획] : 몬스터 리스트와 용사 Y좌표에 따른 렌더링 순서 정렬 구현, 폰트 및 int 변수 숫자 사진으로 대응하는 함수 구현
- 7주차 [계획] : 게임 스타트 대기 씬, 종료 씬, 게임 사운드 리소스 적용
- 70% [결과] : 게임 로딩 모드, 타이틀 모드, 종료 시 결과 모드 기능 구현 (이미지를 모두 적용하지 않았음)
- 8주차 [계획] : 코드 리팩토링, 구현 부족한 부분 채우기, 추가 요소 구현

02. Github 커밋 통계

Pulse
Contributors
Community
Community Standards
Traffic
Commits
Code frequency
Dependency graph
Network
Forks

