KẾ HOẠCH PROJECT PRU212

Ý tưởng sản phẩm: (Survivor, Bullet Hell, Dungeon, Roguelike) người chơi sẽ điều khiển nhân vật làm sao để né tránh, tiêu diệt các kẻ thù lấy kinh nghiệm sau thời gian cố định để dành chiến thắng hoặc chế độ phải đánh bại những kẻ thù qua từng giai đoạn.

Thời gian: 12/06/2024-08/07/2024

Đội nhóm:

* Lê Khánh Toàn - Leader - Thiết kế gameplay (Player, Enemy, Art Director)
* Lê Bá Hà - Thiết kế (Level Design, Weapon play)
* Lê Khánh Toàn - (Thiết kế Traps, UI Menu (Scene), Bullet)
* Lê Bá Hà - Thiết kế gameplay (Maps, Game Story)

Requirement:

* Game Story: 12/06/2024 - 13/06/2024 (Hà)
* Design Maps: 13/06/2024 - 16/06/2024 (Hà)
* Design Traps, Menu, Bullet: 16/06/2024 - 18/06/2024 (Toàn)
* GPlay (Dungeon): 17/06/2024 - 05/07/2024 (Toàn)
* GPlay (Survivor): 17/06/2024 - 05/07/2024 (Hà)

Module:

* Game Story: 12/06/2024 - 13/06/2024
* Maps, Sprites, Traps, UI Menu:  13/06/2024 - 17/06/2024
* GPlay (Dungeon): 17/06/2024 - 05/07/2024
* GPlay (Survivor): 17/06/2024 - 05/07/2024

Test: 05/07/2024 - 07/07/2024

Deploy: 07/07/2024