



# 2차 프로젝트 발표

2021184014 박해나





# 목차

## 1. 현재 진행상황

- 1주차
- 2주차
- 3주차
- 4주차

## 2. 계획 변경사항

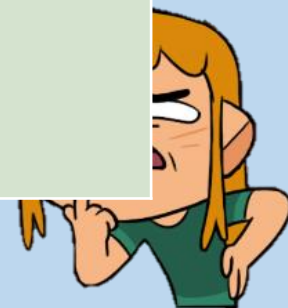
## 3. 프로그램 데모 실행





# 기존 개발 일정

1주차	리소스 수집	
2주차	캐릭터 애니메이션 설정	1. 캐릭터 좌우 걷기 모션 2. 캐릭터 점프 모션
3주차	키보드 조작	1. 캐릭터 이동 방향키 설정 2. 아이템 사용 키 설정
4주차	장애물 설정	1. 무작위로 떨어지는 장애물 구현 2. 떨어지는 아이템 구현 3. 떨어지는 코인 구현





# 1주차

1주차	리소스 수집	90%
-----	--------	-----





# 2주차

2주차	캐릭터 애니메이션 설정	1. 캐릭터 좌우 걷기 모션 2. 캐릭터 점프 모션	100%
-----	--------------	---------------------------------	------





# 3주차

3주차	키보드 조작	1. 캐릭터 이동 방향키 설정 2. 아이템 사용 키 설정	70%
-----	--------	------------------------------------	-----





# 4주차

4주차	장애물 설정	1. 무작위로 떨어지는 장애물 구현 2. 떨어지는 아이템 구현 3. 떨어지는 코인 구현	80%
-----	--------	--	-----



# 프로그램 실행





# 계획 변경사항

5주차	장애물 난이도 설정	1. 시간이 지남에 따라 장애물의 난이도(개수 및 속도) 올리기 2. 슈퍼 장애물의 수 늘리기
6주차	오브젝트 애니메이션	1. 자석 아이템 실행 애니메이션 2. 폭탄 아이템 실행 애니메이션 3. <b>아이템 실행 구현</b>
7주차	충돌처리	1. 장애물 및 아이템, 코인과 캐릭터의 충돌 2. <b>캐릭터 점프 구현</b>
8주차	점수 시스템	1. 점수 증가 시스템 구현 2. 게임 오버 시스템 구현 3. <b>시계 추가</b>
9주차	UI 추가 및 게임 종료와 재시작	1. UI 추가 2. 게임 시작 화면 추가 3. 게임 종료 및 점수 화면 추가 4. 게임 재시작 설정
10주차	마무리	1. 최종 점검 및 릴리즈

# 커밋

