



3차 프로젝트 발표

2021184014 박해나





목차

1. 현재 진행상황

- 5주차
- 6주차
- 7주차

2. 계획 변경사항

3. 프로그램 데모 실행





기존 개발 일정

5주차	장애물 난이도 설정	1. 시간이 지남에 따라 장애물의 난이도(개수 및 속도) 올리기 2. 슈퍼 장애물의 수 늘리기
6주차	아이템	1. 자석 아이템 실행 애니메이션 2. 폭탄 아이템 실행 애니메이션 3. 아이템 실행 구현
7주차	충돌처리	1. 장애물 및 아이템, 코인과 캐릭터의 충돌 2. 캐릭터 점프 구현





5주차

5주차	장애물 난이도 설정	1. 시간이 지남에 따라 장애물의 난이도(개수 및 속도) 올리기 2. 슈퍼 장애물의 수 늘리기	90%
-----	------------	---	-----





6주차

6주차	오브젝트 애니메이션	1. 자석 아이템 실행 애니메이션 2. 폭탄 아이템 실행 애니메이션 3. 아이템 실행 구현	0%
-----	------------	--	----





7주차

7주차	충돌처리	1. 장애물 및 아이템, 코인과 캐릭터의 충돌	60%
	게임 시작	1. 게임 시작 화면 추가	

평균 50%



프로그래밍 데모 실행 역사



press space to start





계획 변경사항

8주차	충돌처리	1. 적과 충돌 시, 생명 감소 및 캐릭터 색 변화 2. 코인과 충돌 시 점수 추가
9주차	오브젝트 애니메이션	1. 자석 아이템 실행 애니메이션 2. 폭탄 아이템 실행 애니메이션 3. 아이템 실행 구현
10주차	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



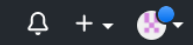


커바



Search or jump to...

Pull requests Issues Codespaces Marketplace Explore

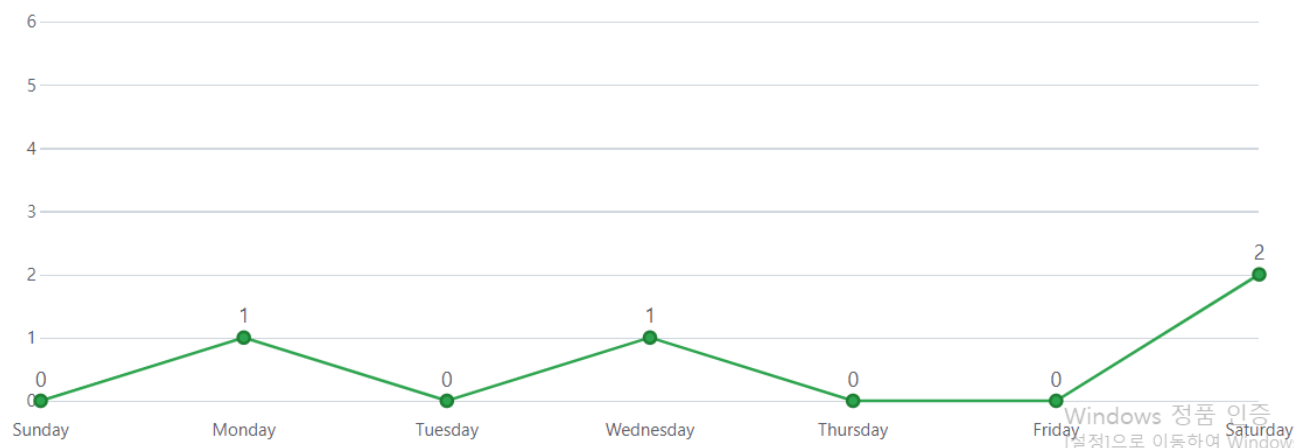


hannahBak / 2DGP-3rd-Project Public

Pin Unwatch 1 Fork 0 Star 0

Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights Settings

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



Windows 정품 인증
[설정]으로 이동하여 Windows를 정품 인증합니다.

