

리틀 나이트(Little Knight)

2024182034 게임공학과 하현일

2D게임프로그래밍 2차발표

프로젝트 개발 진행 상황 – 평균 65%

주차	작업 내용		진행률
1주차	계획	프레임워크 구축, 리소스 준비	100%
	결과	프레임워크 구축, 리소스 준비 완료	
2주차	계획	캐릭터 이동 구현, 타일맵, 카메라 스크롤링	40%
	결과	캐릭터 이동 구현	
3주차	계획	전투 시스템, 충돌검사, 기본 UI	80%
	결과	캐릭터 공격, 충돌, HP바 UI 구현	
4주차	계획	몬스터 AI, 전투 시스템 고도화, 피격/사망 처리	40%
	결과	피격/사망 처리	
5주차	계획	스킬 시스템, 상점, 소비 아이템	
6주차	계획	인벤토리 구현, 아이템 시스템, 장비 장착	
7주차	계획	보스 몬스터, 스테이지 구현	
8주차	계획	10개 스테이지 완성, 세이브/로드, 밸런싱	
9주차	계획	버그 수정, 최종 테스트	

Github 커밋 통계

