

# 2DGP 2차 프로젝트 발표

Enter the Gungeon

게임공학과 2019180008 김상효

# 구현한 것들

1. 플레이어 IDLE,WALK,ATTACK
2. CAMERA 클래스

# 개발 일정(수정)

| 주차  | 목표                           |
|-----|------------------------------|
| 1주차 | 플레이어 및 아이템 리소스 확보 ----- 100% |
| 2주차 | 몬스터 리소스 확보 ----- 100%        |
| 3주차 | 보스 리소스 확보 ----- 100%         |
| 4주차 | 플레이어 움직임 구현 ----- 50%        |
| 5주차 | 충돌 처리, HP 및 아이템 UI 구현        |
| 6주차 | 보스 1 구현                      |
| 7주차 | 보스 2,3 구현                    |
| 8주차 | UI최종 마무리                     |
| 9주차 | 버그 수정 및 최종 발표 준비             |

# 수정

- 맵 툴 구현 취소
- 룸 기준 플레이 구현 취소

# 깃 커밋

Commits over the last year of hurabonob0n0/2DGame

## Commits

Number of commits per week

