

# 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

