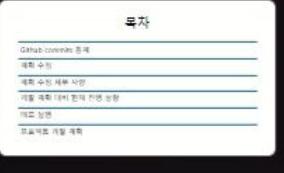
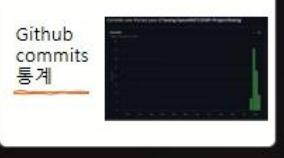
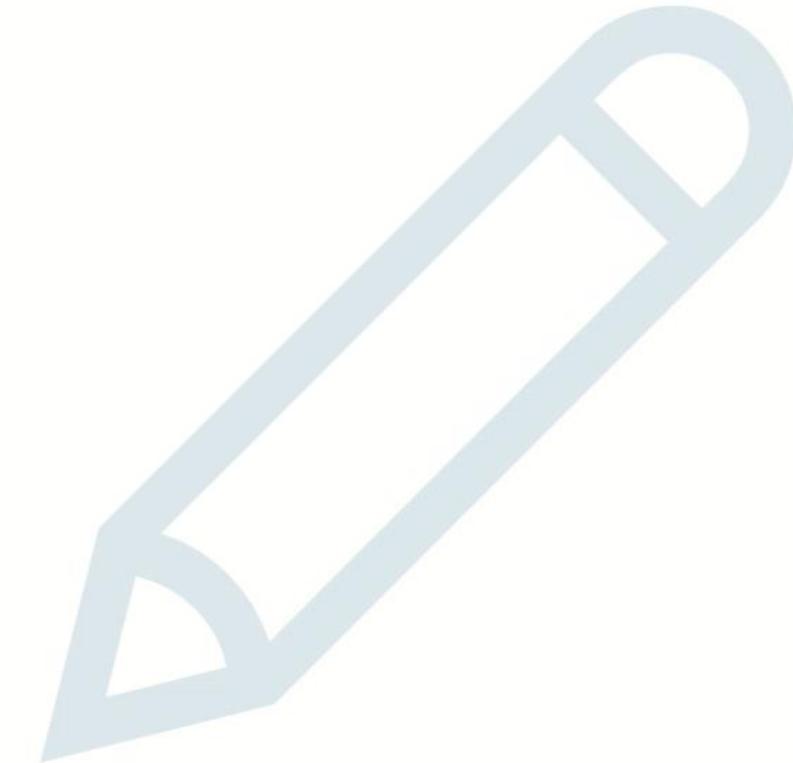


- 1   
2DGP 2차 발표  
2023180044 황현
- 2   
도자  
Github commits 통계
- 3   
Github commits 통계
- 4   
프로젝트 계획 설정  
1차 계획      현재
- 5   
프로젝트 계획 수정 세부 사항
- 6   
개발 계획 대비 현재 진행 상황



# 2DGP 2차 발표

2023180044 황현



# 목차

---

Github commits 통계

---

계획 수정

---

계획 수정 세부 사항

---

개발 계획 대비 현재 진행 상황

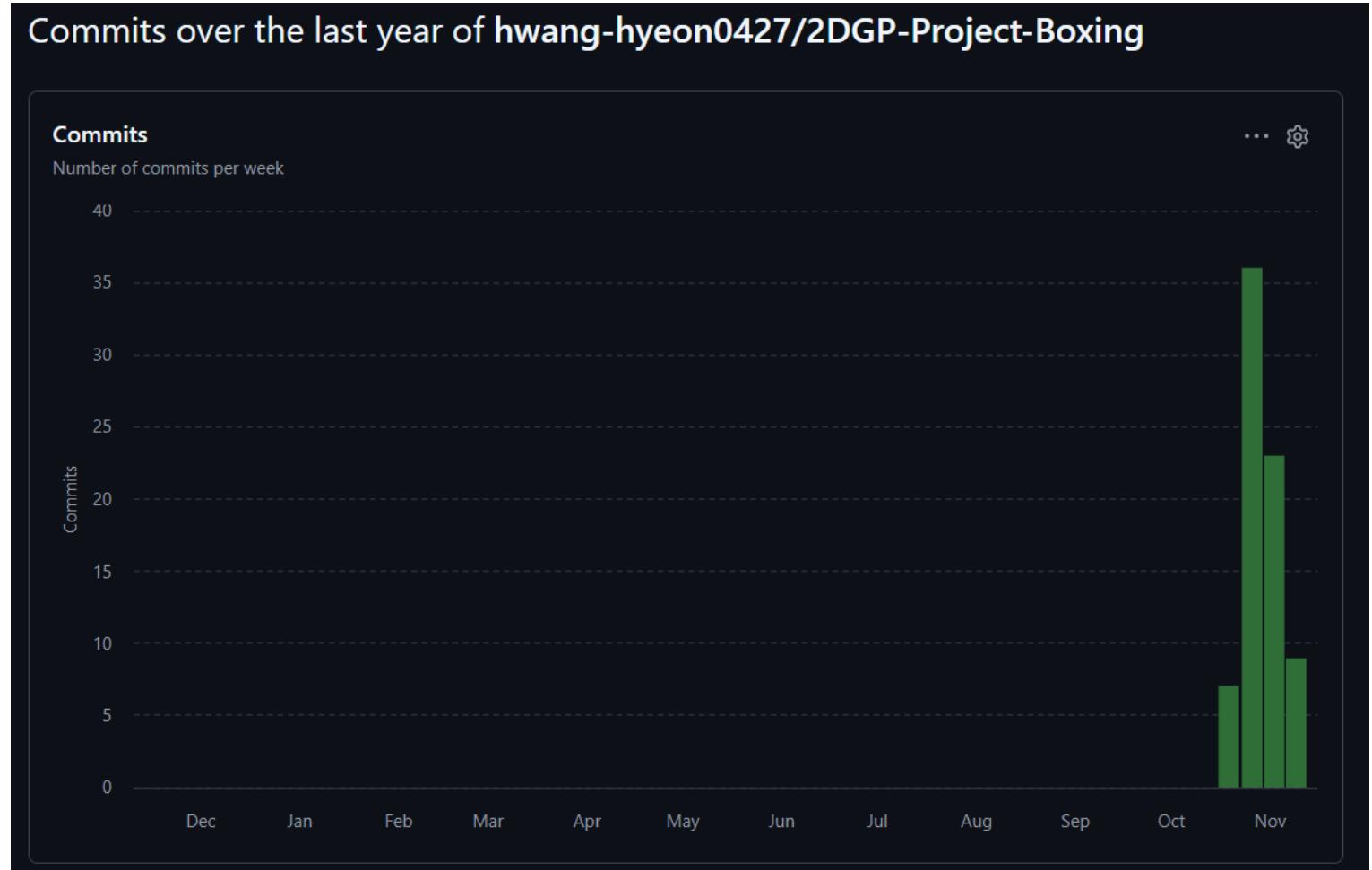
---

데모 실행

---

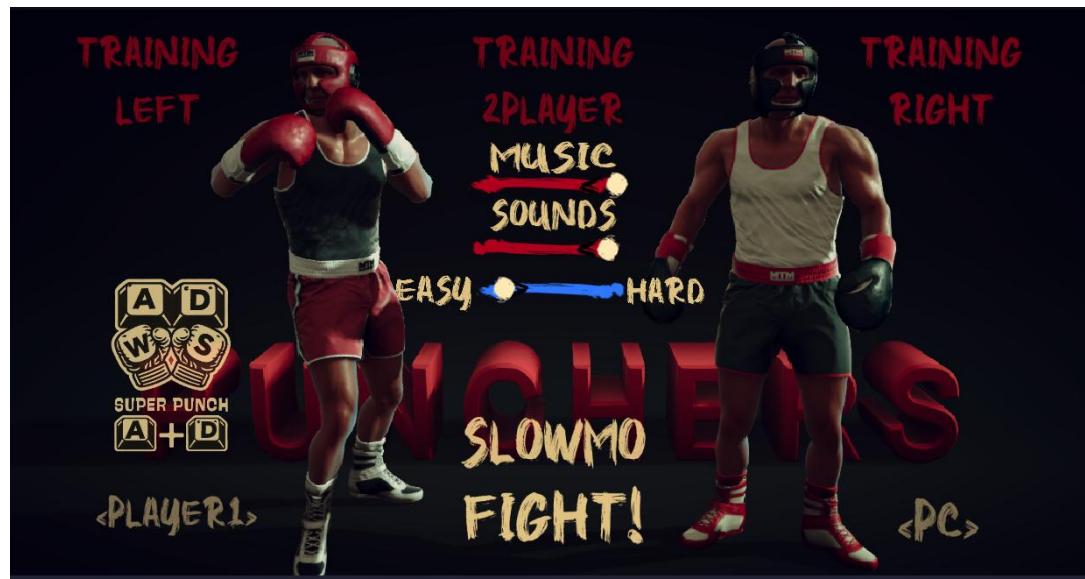
프로젝트 개발 계획

# Github commits 통계

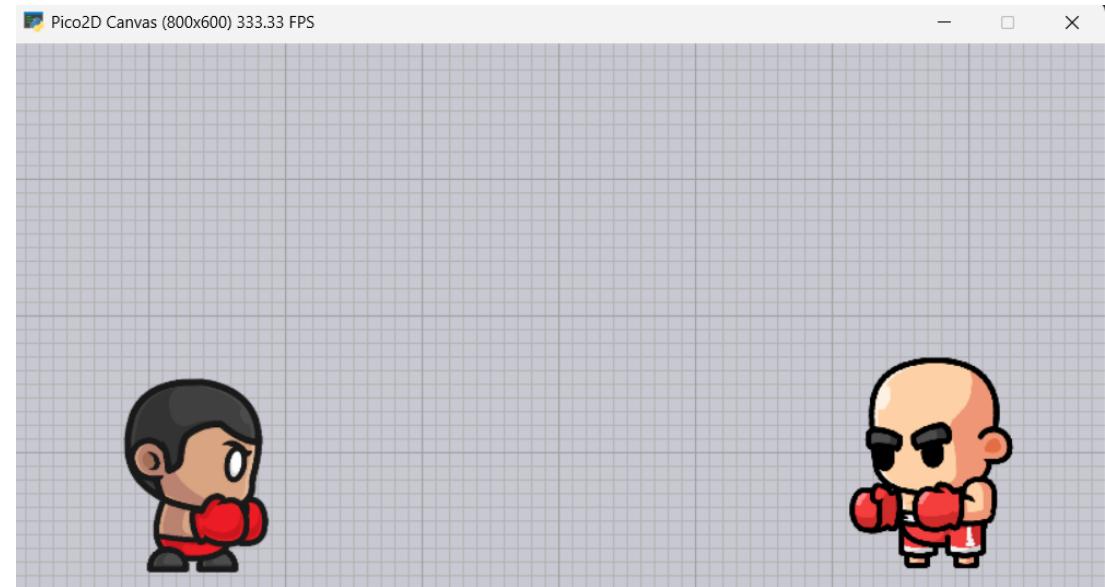


# 프로젝트 계획 수정

## 1차 계획



## 현재



# 프로젝트 계획 수정 세부 사항

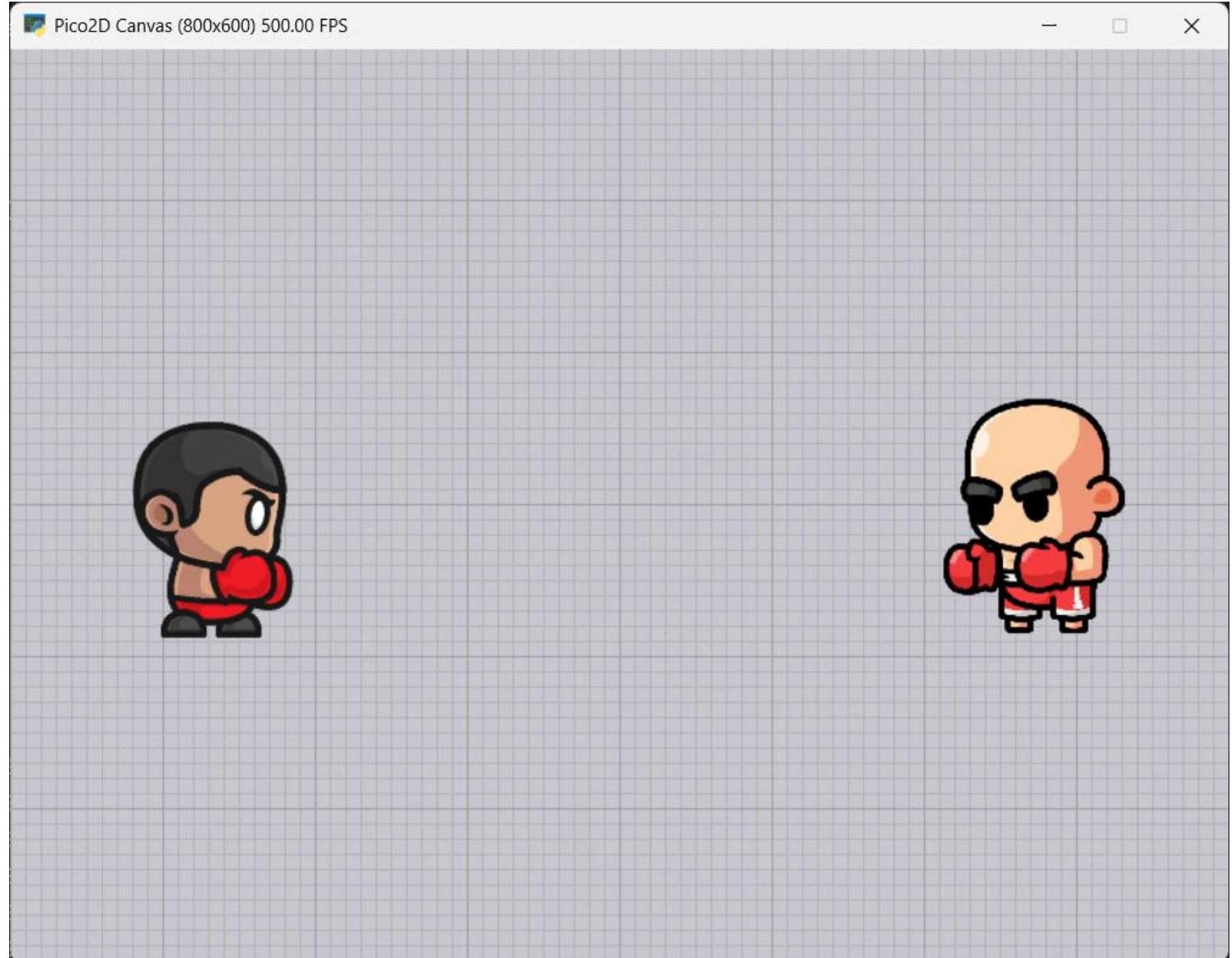
주차	기간	변경 전	변경 후
3주	10/27 ~ 2	기본 공격 동작 (앞손 W, 뒷손 S) 구현	플레이어 2명 생성, 좌우 이동(전진/후퇴)
4주	11/3 ~ 9	방어 동작 (서서 가드 A, 수그려서 가드 D) 구현	기본 공격 동작 구현(원/투/어퍼) 및 입력 처리
5주	11/10 ~ 16	공격+방어 조합 기술 (앞손 잡, 뒷손 어퍼) 구현	메인 모듈 구조화: main.py → play_mode.py, game_world.py 분리
6주	11/17 ~ 23	특수 기술 '슥빡(A+D)' 및 타격 판정 시스템 추가	아이템 / 캐릭터 선택 화면 만들기
7주	11/24 ~ 30	체력 게이지, 라운드 시스템, 승패 판정 화면 구현	공격 맞는 판정, 체력 감소, 막기(가드) 기능 추가
8주	12/1 ~ 7	UI 개선, 효과음/타격감 추가, 버그 수정	체력 상태, 라운드, 타이머, 사운드, 이펙트 추가
9주	12/8 ~ 14	최종 점검, 플레이 테스트, 발표 자료 제작	버그 수정, 최종 빌드, 시연 자료 만들기

# 개발 계획 대비 현재 진행 상황

주차	기간	내용			진행률
1주차	10/13 ~ 10/19	계획	개발 환경 세팅, 리소스 준비, Git 저장소 개설		
		결과	게임화면(로고, 타이틀)png, 캐릭터 등 좋은 리소스 찾을 시 추가 예정	90%	
2주차	10/20 ~ 10/26	계획	캐릭터 기본 자세 및 대기 애니메이션 구현		
		결과	Boxer.py를 만들고 Idle과 boxer 클래스 완성	100%	
3주차	10/27 ~ 11/2	계획	플레이어 2명 생성, 좌우 이동(전진/후퇴)		
		결과	P1과 P2 딕셔너리 생성, 각각 다른 키 입력 전/후진	100%	
4주차	11/3 ~ 11/9	계획	기본 공격 동작 구현(원/투/어페) 및 입력 처리, 상호작용		
		결과	서로 다른 키 입력을 통해 작동	100%	
5주차	11/10 ~ 11/16	계획	메인 모듈 구조화: main.py → play_mode.py, game_world.py 분리, <b>게임 시작 화면 만들기</b>		
		결과	아직 로고, 게임 타이틀 화면 구현 X	50%	

# 프로젝트 데모 실행

---



# 프로젝트 개발 계획

주차	기간	목표 / 작업	결과
6주	11/17 ~ 11/23	캐릭터 선택 / 아이템 기능 구현 + 좀비 캐릭터(?)	item_mode.py 구조 참고해 <b>캐릭터 선택 화면</b> 추가
7주	11/24 ~ 11/30	공격 판정 + 체력 시스템 + 시간 개념 도입 + 좀비 캐릭터(?)	<ul style="list-style-type: none"><li>- 공격, 피격 판정 시 <b>시간에 따른 데미지·쿨타임</b> 관리 구현</li><li>- 체력 감소, 가드 시 피해 감소 처리</li></ul>
8주	12/1 ~ 12/7	라운드·UI·이펙트 + 충돌 처리 + 좀비 캐릭터(?)	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>타격 범위와 캐릭터 바운딩 박스 충돌 감지</b> 구현</li><li>- 라운드 타이머, 체력 게이지 UI, 피격 이펙트 및 사운드 추가</li></ul>
9주	12/8 ~ 12/14	최종 빌드 및 버그 수정	<ul style="list-style-type: none"><li>- 충돌 오차 및 프레임 동기화 확인</li><li>- game_world 정리, 불필요한 오브젝트 삭제</li><li>- 최종 시연 영상 및 발표 자료 제작</li></ul>