

1

**2DGP 2차 발표**
2023180044 황현



2

목차

Github commits 통계

개발 수정

개발 수정 세부 사항


개발 계획 대비 현재 진행 상황

지도 설명

교과지도 개발 계획

3

Github commits 통계



4

프로젝트 계획 수정

1차 계획

현재



5

프로젝트 계획 수정 세부 사항

일련	일련	비고	비고
1	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
2	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
3	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
4	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
5	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
6	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
7	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
8	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
9	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
10	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정

6

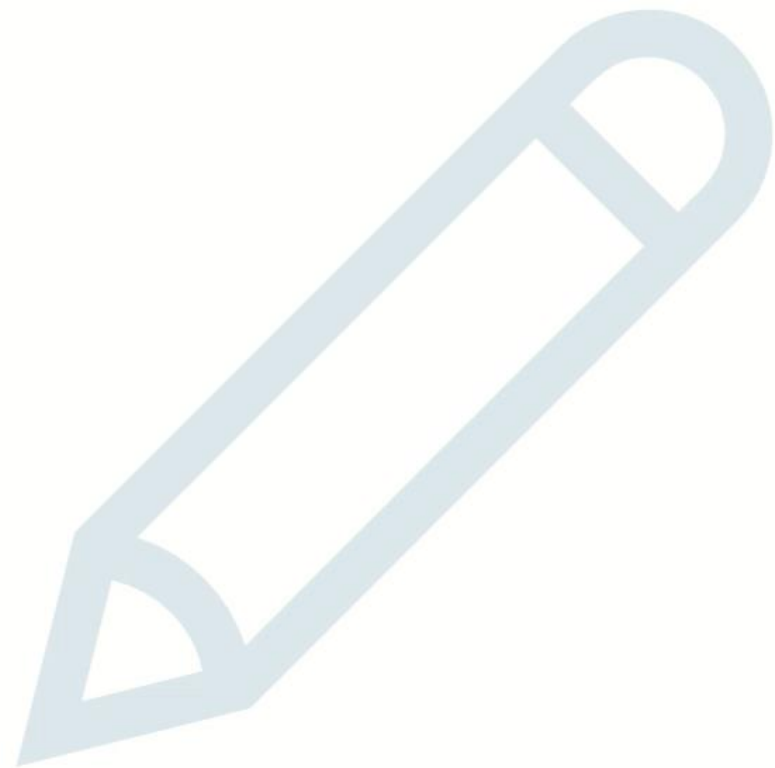
개발 계획 대비 현재 진행 상황

일련	일련	비고	비고
1	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
2	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
3	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
4	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
5	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
6	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
7	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
8	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
9	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정
10	2023180044	개발 계획 수정	개발 계획 수정



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

Commits over the last year of hwang-hyeon0427/2DGP-Project-Boxing

Commits

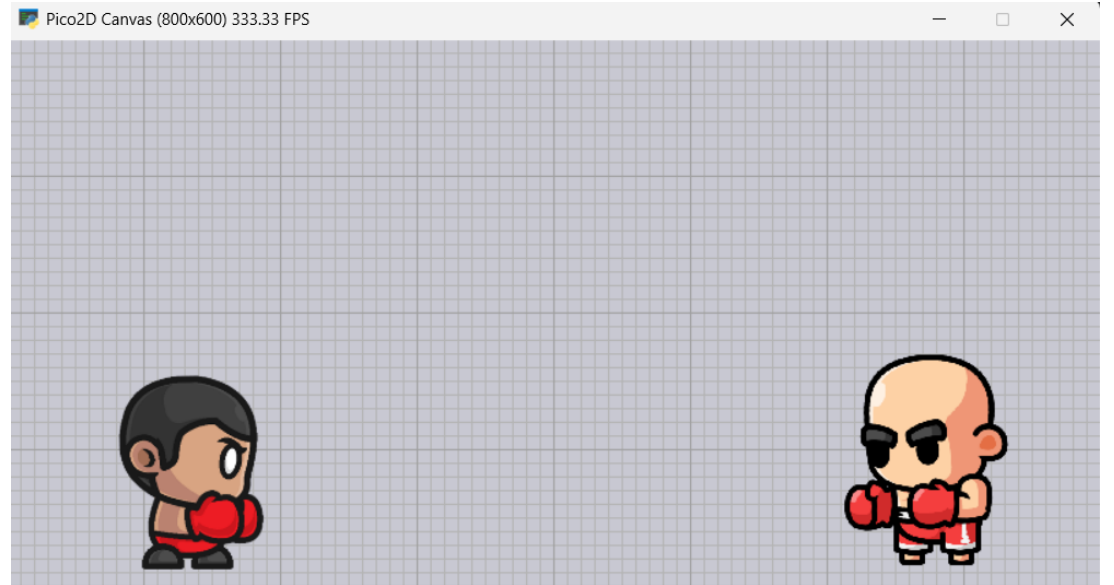
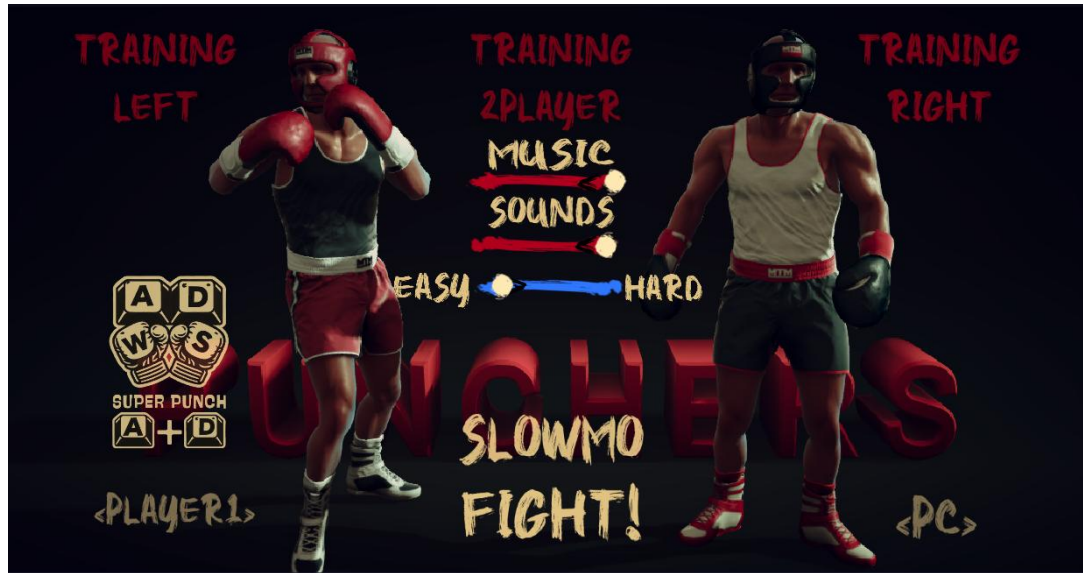
Number of commits per week



프로젝트 계획 수정

1차 계획

현재



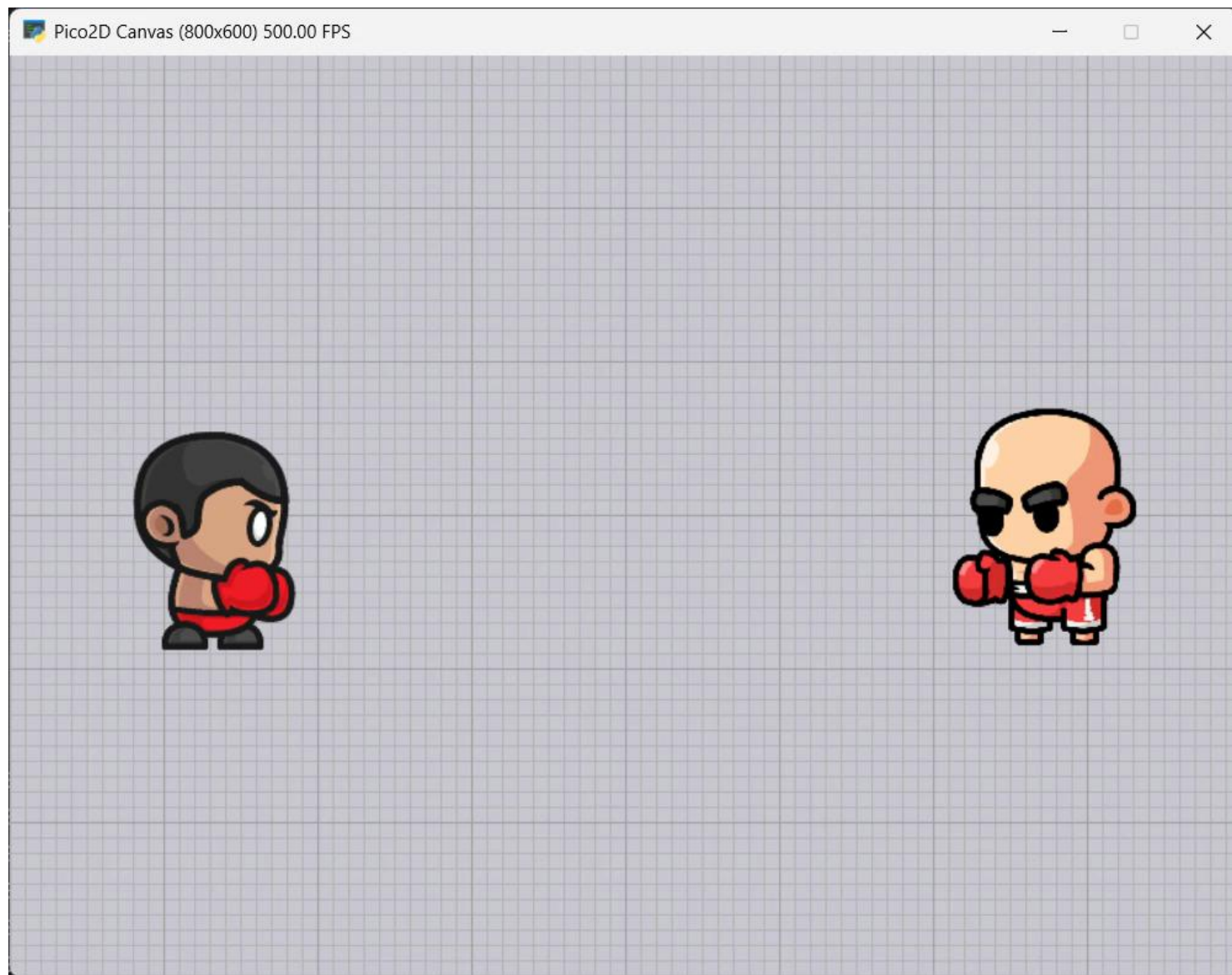
프로젝트 계획 수정 세부 사항

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 잭, 뒷손 어퍼) 구현	메인 모듈 구조화: main.py → play_mode.py, game_world.py 분리
6주	11/17 ~ 23	특수 기술 '속빡(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 디렉터리 생성, 각각 다른 키 입력 전/후진	100%
4주차	11/3 ~ 11/9	계획	기본 공격 동작 구현(원/투/어퍼) 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, 게임 시작 화면 만들기	
		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 캐릭터 선택 화면 추가
7주	11/24 ~ 11/30	공격 판정 + 체력 시스템 + 시간 개념 도입 +좀비 캐릭터(?)	- 공격, 피격 판정 시 시간에 따른 데미지·쿨타임 관리 구현 - 체력 감소, 가드 시 피해 감소 처리
8주	12/1 ~ 12/7	라운드·UI·이펙트 + 충돌 처리 +좀비 캐릭터(?)	- 타격 범위와 캐릭터 바운딩 박스 충돌 감지 구현 - 라운드 타이머, 체력 게이지 UI, 피격 이펙트 및 사운드 추가
9주	12/8 ~ 12/14	최종 빌드 및 버그 수정	- 충돌 오차 및 프레임 동기화 확인 - game_world 정리, 불필요한 오브젝트 삭제 - 최종 시연 영상 및 발표 자료 제작