

2DGP 3차 발표

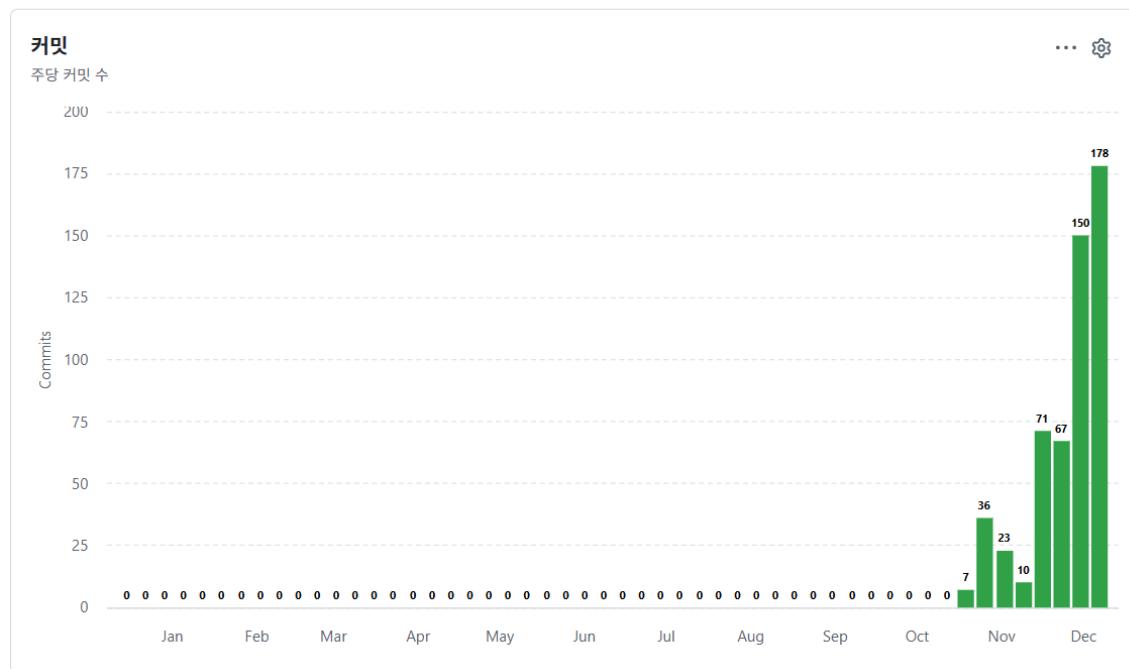
2023180044 황현

개발진척도 – 예시 자료 참조

내용	목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
맵	로고, 인트로, 4개 색상 랜덤 경기장(메인 로비 화면 겸용)	4개 색상 랜덤 경기장(메인 로비 화면 겸용)	80 %
캐릭터 컨트롤러	상하좌우 이동(앞으로 걷기 모션만)	공격, 가드 키 후 다시 이동키를 눌러야 함.	90 %
게임 코어 기능	각 공격마다 다른 피해량, 피격시 충격 효과(넉백), 3판 2선 승제	넉백 시 뒤가 아닌 앞으로 튀어나오는 버그가 간혹 생김	90%
모델링	캐릭터 2종	캐릭터 2종	100 %
게임 난이도	쉬움, 보통, 어려움	분별력 없음	50 %
사운드	9 종 (기본 배경음, 호버링, 클릭, 펀치음(잽, 스트레이트, 어퍼), 가드, 카운트 다운, 환호성 등)	7종 (기본 배경음, 호버링, 클릭, 펀치음(잽, 스트레이트, 어퍼), 가드)	78 %
애니메이션	공격(잽, 스트레이트, 어퍼), 걷기, idle, KO, 어지러움, 아픔 깨진 하트, 스프라이트 버튼 등	10 종	100 %

깃 커밋 통계 – 주별 커밋 횟수

황현0427 / 2DGP-Project-Boxing 의 지난 1년간의 참여 내역



주차	커밋 횟수
Week of 19 Oct, 2025	7
Week of 26 Oct, 2025	36
Week of 2 Nov, 2025	23
Week of 9 Nov, 2025	10
Week of 16 Nov, 2025	71
Week of 23 Nov, 2025	67
Week of 30 Nov, 2025	150
Week of 7 Dec, 2025	178