

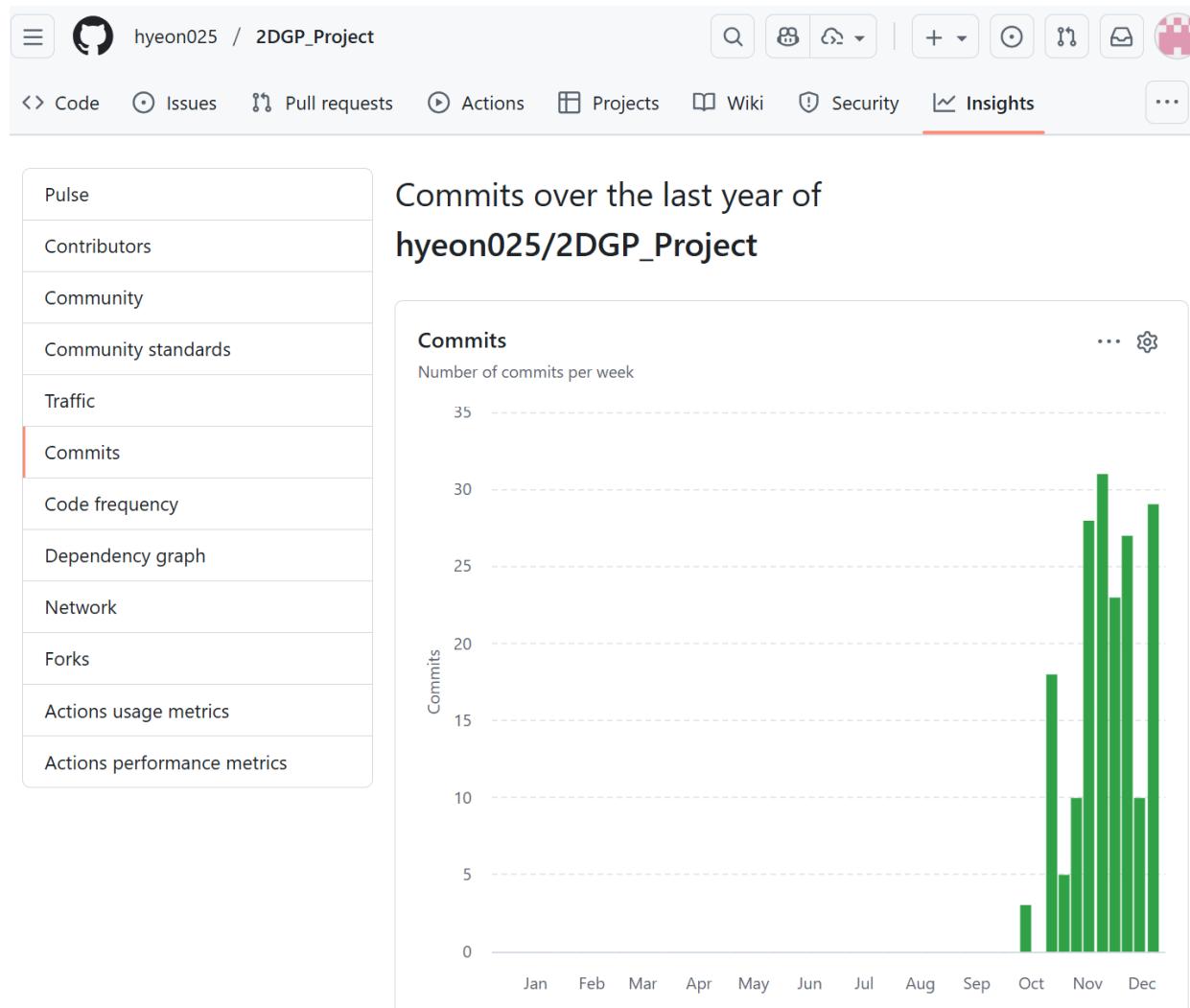
# 2D 게임 프로그래밍 최종 발표

2024182009 김정현

# 개발 진척도

내용	목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
맵	여러 방으로 나누어진 맵 구현, 랜덤맵 구현	4가지 방으로 구성된 맵 구현, 랜덤맵 구현	100%
캐릭터 컨트롤	8방향 이동, 무기 공격	8방향 이동 및 마우스로 무기 공격 구현	100%
UI	재화,레벨,hp,스킬 UI 구현	재화,레벨,hp,스킬 UI 구현	100%
몬스터,보스	몬스터 종류별 공격 구현,보스 공격 패턴 구현	몬스터 종류별 공격 구현 및 보스 공격 패턴 구현	100%
직업별 공격	직업별 스킬 구현	직업별 스킬 구현	100%
재화,강화,레벨	재화,강화,레벨 시스템 구현	재화,레벨 시스템 구현 및 자동강화 시스템 구현	90%
충돌처리	플레이어,상자,몬스터,맵의 충돌처리	플레이어,상자,몬스터,맵의 충돌처리 구현	100%

# 깃 커밋 통계



주	커밋 횟수
Week of 12 Oct	18
Week of 19 Oct	5
Week of 26 Oct	10
Week of 2 Nov	28
Week of 9 Nov	31
Week of 16 Nov	23
Week of 23 Nov	27
Week of 30 Nov	10
Week of 7 Dec	29