

2D 게임 프로그래밍

2차 발표

2024182009 김정현

프로젝트 개발 진행 상황

빨간색 : 추가구현

주차	1차 계획 기준		진행률
1주	계획	게임 리소스 수집 및 스테이지 별 맵 구성	
	결과	게임 리소스 수집 및 제작, 스테이지 맵 구성, 직업 변경 구현	90%
2주	계획	캐릭터 움직임 구현 및 랜덤 맵 구현, 공격 키 구현	
	결과	캐릭터 움직임 구현, 공격 키 구현, 화면 이동 구현	80%
3주	계획	캐릭터 기본 무기 구현 및 맵 충돌처리	
	결과	캐릭터 기본 무기 구현 및 맵 충돌처리, 충돌처리 범위 변경 구현	100%
4주	계획	몬스터 종류별 공격 구현, 몬스터의 캐릭터 추적 구현	
	결과	몬스터의 캐릭터 추적 구현, 캐릭터의 몬스터 공격 구현 , 몬스터와 캐릭터 충돌처리	70%
5주	계획	직업별 공격 구현 및 UI 구현	
6주	계획	보스 공격 패턴 구현	
7주	계획	몬스터와 캐릭터 상호작용 구현	
8주	계획	레벨, 재화, 강화 시스템 구현 및 공격 밸런스 보완	
9주	계획	최종 점검 및 마무리	
			85.00%

프로젝트 계획 수정 내용

파란색: 추가된 내용

5주	계획	직업별 공격 구현 및 무기 구현
6주	계획	보스 공격 패턴 구현, 몬스터 종류별 공격 구현
7주	계획	UI 구현, 랜덤 맵 구현
8주	계획	레벨, 재화, 강화 시스템 구현 및 공격 밸런스 보완
9주	계획	최종 점검 및 마무리

Github commits 통계

