



# 2D 게임 프로그래밍

-2차 발표-

2019150011 김태익

# 개발 계획 대비 현재 상황

평균 78.75%

주차	내용	%
1주차	1) GIT repository 개설 및 관리 2) 기획에 따라 개발되어야 할 내용 정리 및 분석 3) 게임 월드에 표현될 오브젝트 정리 - 전부 완료	100%
2주차	1) 게임에 사용될 리소스 제작 및 준비 - 리소스 일부 완성, 추후 추가 및 제작 2) 함수 및 클래스 정의 - 현재 사용중인 오브젝트 함수, 클래스 정의 완료	80%
3주차	1) 정의된 함수 및 클래스 개발 - 캐릭터의 움직임, 함수 및 클래스 개발 일부 완료 2) 게임 월드에 표현될 오브젝트 테스트 구현 - 플레이어 캐릭터와 적 캐릭터 테스트 구현 완료	70%
4주차	1) 오브젝트들의 상호작용 구현 - 테스트 버전으로 상호작용 구현 2) 캐릭터 조작 및 게임의 종료 조건 개발 - 구역을 벗어나거나 게임 종료되거나, 클리어 되는 조건 개발 완료	65%
5주차	1) Bot 캐릭터들의 행동 패턴 개발 2) Bot 캐릭터들을 게임 월드에 투입	
6주차	1) 난이도 조정 및 이펙트 효과 추가 2) QA를 통한 에러 및 문제 사항 분석 및 해결	
7주차	1) 원활한 게임 플레이를 위한 테스트 및 마무리 개발 2) QA를 통한 에러 및 문제 사항 분석 및 해결	
8주차	1) 최종 마무리 2) 발표	

# Github 커밋 통계

Pulse
Contributors
Community
Community Standards
Traffic
Commits
Code frequency
Dependency graph
Network
Forks

