

---

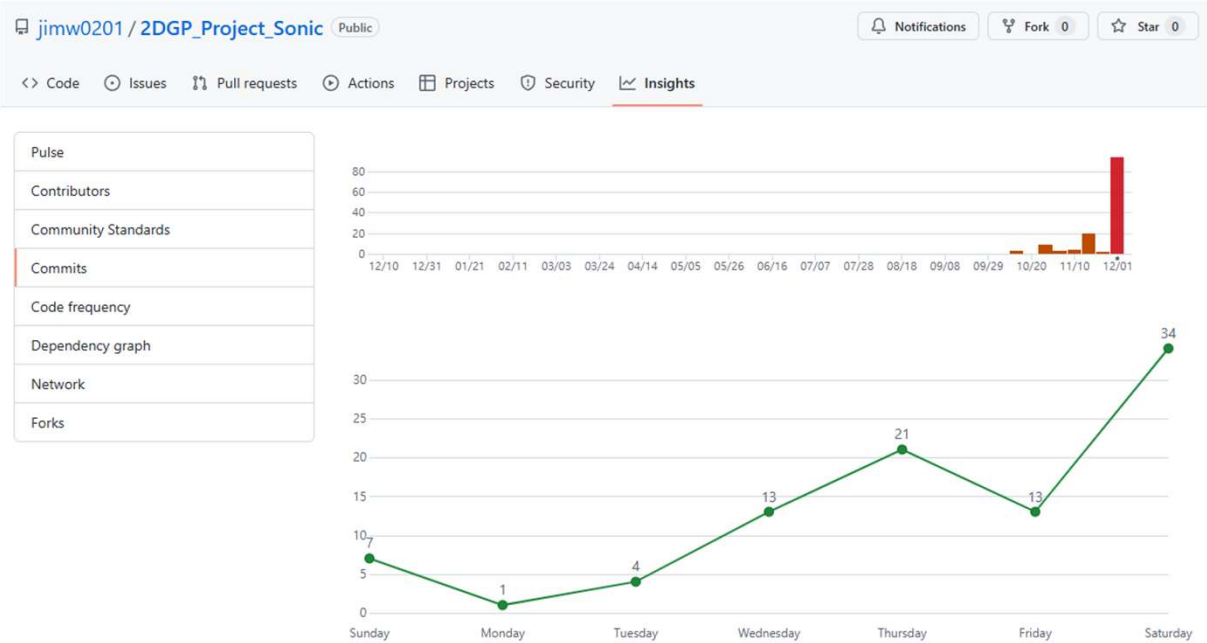
**2024-2 2DGP 프로젝트 3차 최종 발표**

게임공학과 2021184035 지민우

## >> 개발 진척도

| 내용       | 목표 범위   | 실제 개발 완료 범위   | 진척도  |
|----------|---|---|------|
| 맵        | 가로 19200이 넘는 단일 맵 구현 / 스피ن 구간 구현<br>지형에 따른 적절한 Bounding Box 구현                                | 가로 19200이 넘는 단일 맵 구현 (다만 계획했던 것보다 적은 지형)<br>곡선 지형을 단순한 사각형 Bounding Box로 구현                   | 70%  |
| 캐릭터 컨트롤러 | 좌우이동 및 점프 구현<br>이동시 서서히 가속, 이동 중단시 서서히 감속 구현  | 좌우이동 및 점프 구현<br>가속 구현   | 75%  |
| 적        | 다양한 적 구현<br>적과 충돌했을 때 상호작용 구현   | 적 7종(일반몹 6종 / 보스몹 1종) 구현<br>공격시와 피격시의 상호작용 구현(다만 피격시 밀려남은 미구현)                                | 90%  |
| 아이템      | 다양한 아이템 구현 (무적, 링 보너스, 실드, 목숨 등)  | 미구현   | 0%   |
| 사운드      | 타이틀, 플레이, 클리어 테마 추가<br>점프 사운드, 상호작용 사운드 추가  | 타이틀, 플레이, 클리어 테마 추가<br>점프 사운드, 상호작용 사운드(점프, 링수집, 링손실, 공격, 보스사망) 추가                            | 100% |
| 애니메이션    | 캐릭터 3종 (Idle, Run, Jump)<br>Run 상태에서 속력에 따른 달리기 애니메이션 변화 구현<br>적과 보스 움직임, 보스 최구슬 공격 애니메이션 구현  | 캐릭터 3종 (Idle, Run, Jump)<br>Run 상태에서 속력에 따른 달리기 애니메이션 변화 구현<br>적과 보스 움직임, 보스 최구슬 공격 애니메이션 구현  | 100% |
| UI / HUD | 게임 시작, 타이틀로 돌아가기 UI 구현<br>게임 클리어시 보너스 점수 계산하여 최종 점수 출력하는 HUD 구현<br>점수, 경과 시간, 보유 링, 목숨 HUD 구현 | 게임 시작, 타이틀로 돌아가기 UI 구현<br>게임 클리어시 보너스 점수 계산하여 최종 점수 출력하는 HUD 구현<br>점수, 경과 시간, 보유 링, 목숨 HUD 구현 | 100% |
| 카메라      | 소닉을 중심으로 카메라 이동 (x축,y축 이동) 구현<br>맵 양끝에서 카메라 멈춤 구현   | 소닉을 중심으로 카메라 이동 (x축,y축 이동) 구현<br>맵 양끝에서 카메라 멈춤 구현<br>+ 맵 끝에서 보스전 진입 시 카메라 고정 추가 구현            | 100% |

# >> Github 커밋 통계



| 주              | 커밋 횟수 |
|----------------|-------|
| Week of Oct 13 | 3     |
| Week of Oct 20 | 0     |
| Week of Oct 27 | 9     |
| Week of Nov 3  | 3     |
| Week of Nov 10 | 4     |
| Week of Nov 17 | 20    |
| Week of Nov 24 | 2     |
| Week of Dec 1  | 93    |