

The background of the slide is a dark, atmospheric scene of a traditional Korean building, likely a temple or palace, at night. The building features intricate carvings and multiple tiers of roofs. Several lit lanterns are visible, casting a warm glow and creating long shadows. The overall mood is mysterious and traditional.

2D 게임  
프로그래밍  
프로젝트

용사 키우기

2022184037 조장현

# 프로젝트 개발 진행 상황- 평균 92.5%

| 주차 |    |  | 진행률  |
|----|----|--|------|
| 1주 | 계획 | 캐릭터 선택 화면 구현, 캐릭터 구현                       |      |
|    | 결과 | 캐릭터 선택 화면 구현, 3개의 캐릭터 이동, 공격, 점프 구현        | 100% |
| 2주 | 계획 | 스킬 구현                                      |      |
|    | 결과 | 직업이 다른 3개의 캐릭터의 각기 다른 3개의 스킬 구현            | 90%  |
| 3주 | 계획 | 몬스터 구현                                     |      |
|    | 결과 | 몬스터가 일정거리에서 플레이어를 따라오도록 구현 및 공격 구현         | 90%  |
| 4주 | 계획 | 돈과 아이템 그리고 경험치 시스템 구현 및 몬스터가 드랍하도록 구현      |      |
|    | 결과 | 캐릭터, 몬스터, 스킬 충돌처리 구현 및 몬스터가 죽을 시 아이템 드랍 구현 | 90%  |
| 5주 | 계획 | 일반 스테이지 구현 및 상점 스테이지 구현                    |      |
|    | 결과 |  |      |
| 6주 | 계획 | 게임 UI 구현(체력, 마나, 스킬 쿨타임, 돈 등)              |      |
|    | 결과 |  |      |
| 7주 | 계획 | 메뉴 개발, 스테이지 이동 포탈 구현                       |      |
|    | 결과 |  |      |
| 8주 | 계획 | 보스 스테이지, 보스 구현                             |      |
|    | 결과 |  |      |
| 9주 | 계획 | 전체 코드 검토 및 버그 수정                           |      |
|    | 결과 |  |      |



# Github 커밋 통계

## Commits

Number of commits per week

