

2D Game Programming

2차 프로젝트 중간 발표

한국공학대학교 게임공학과 | 2022184005 | 김경준 |

01

진행 상황

1주차 계획

스프라이트 수집 및 가공

2주차 계획

로비 화면 제작, 캐릭터 객체 제작

3주차 계획

몬스터 객체 제작, 캐릭터 모션 구현

4주차 계획

몬스터 모션 구현, 몬스터의 캐릭터인식 AI 구현

1주차 결과

구현에 필요한 스프라이트 수집 및 가공 완료
추후 필요한 스프라이트 발생 시 추가

95 %

2주차 결과

로비 화면 제작, 캐릭터 객체 제작 완료

100 %

3주차 결과

몬스터 객체 제작 완료, 캐릭터 모션 일부 구현 완료
(이동, 공격, 죽음, idle 구현 O / 피격 구현 X)

90 %

4주차 결과

몬스터 모션 일부 구현 완료(이동, 공격, 죽음, idle 구현 O / 피격 구현 X), 캐릭터 인식 AI 구현 X

70 %

02

Commit 통계

