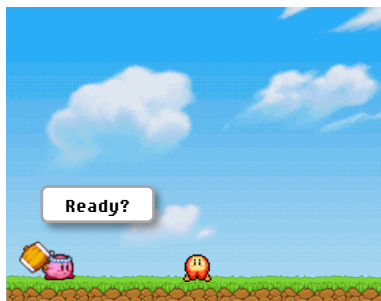
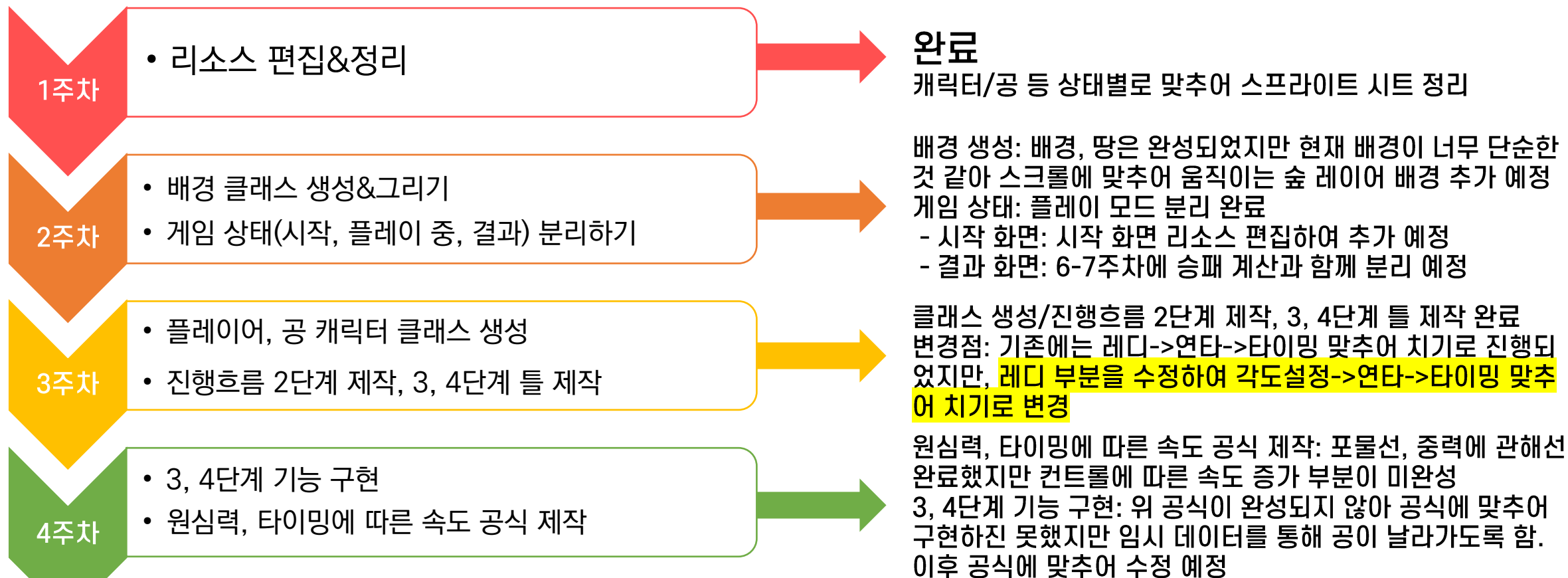


해머-슛 풋 2차 발표

망치로 쳐서 멀리 날리자!



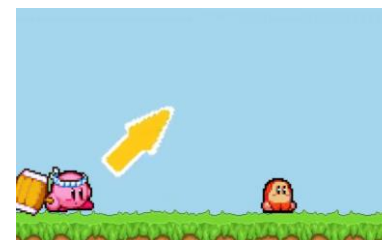
1 개발 계획 대비 현재 진행 상황



3주차 변경사항 이미지

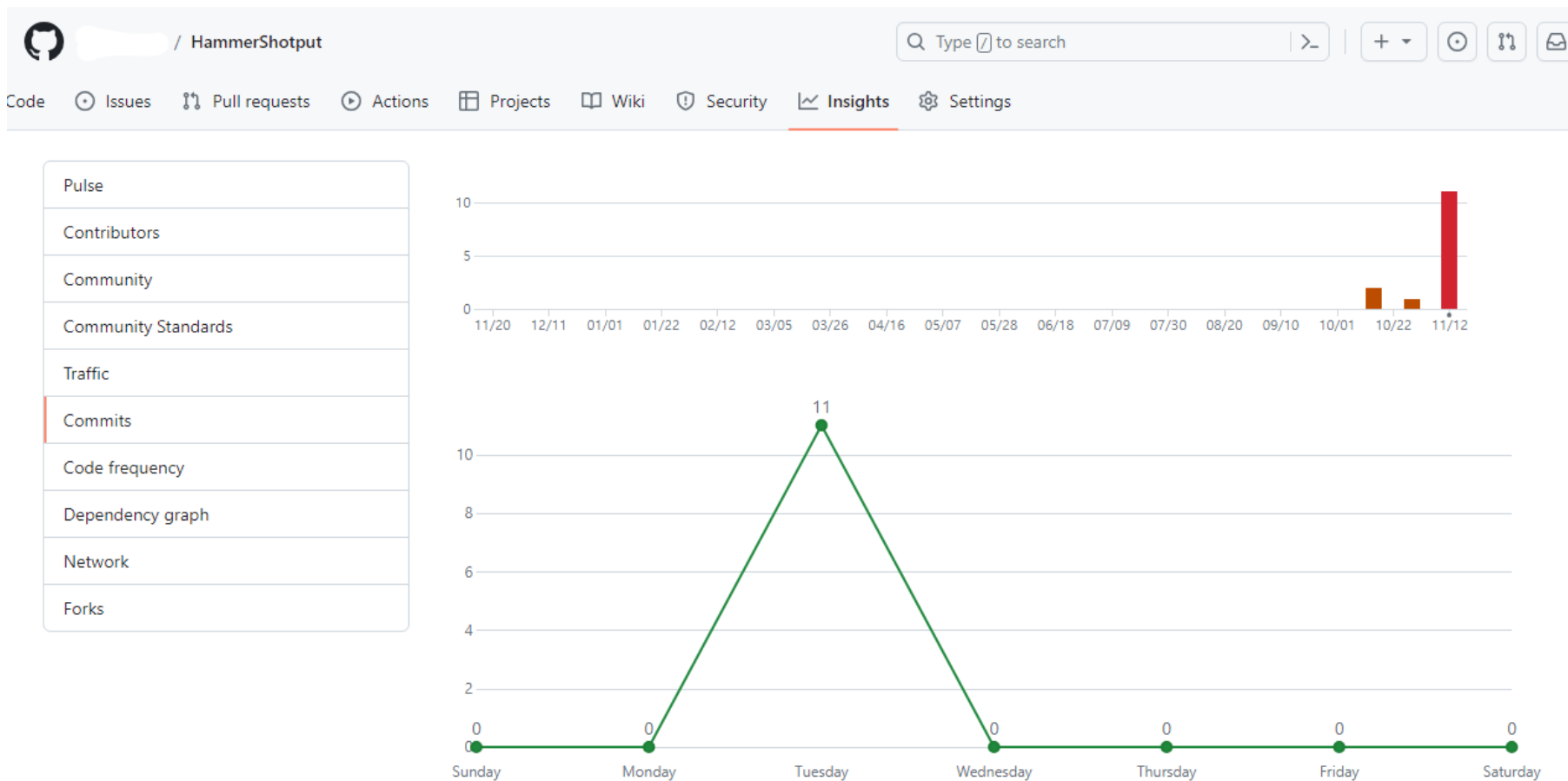
(원) 레디를 누르면 바로 연타 상태로 들어가는 방식에서

(오) 상하키로 각도를 설정하고 스페이스바를 누르면 연타 상태로 들어가도록 수정





Github 커밋 통계





3 프로젝트 개발 진행 상황

주차			진행률
1주	계획	리소스 편집&정리	100%
	결과	배경 / 플레이어 캐릭터 / 공 / 기록 리소스, 스프라이트 시트 편집	
2주	계획	배경 클래스 생성 / 게임 모드 분리	0%
	결과	-	
3주	계획	플레이어, 공 캐릭터 클래스 생성 / 진행흐름 2단계 제작, 3, 4단계 틀 제작	0%
	결과	-	
4주	계획	연타, 타이밍 단계 기능 구현, 원심력, 타이밍에 따른 속도 공식 제작	90%
	결과	리소스 추가 편집 / 플레이 모드 분리 / 진행흐름 2단계 추가(각도 결정) 구현 / 연타, 타이밍 단계 틀 제작 / (5주차) 공이 날라가도록 구현	
5주	계획	공식에 맞추어 날아가는 공 구현(4주차에 완료) / 공에 맞추어 화면이 스크롤되도록 구현	
	변경	연타, 타이밍 단계 컨트롤 + 속도 증가 구현 / 공에 맞추어 스크롤 추가	
6주	계획	플레이어 1, 2가 번갈아 치도록 플레이 구현 / 공 착지 및 위치 기록 구현	
	변경	+ 공이 날아가는 동안 새, 구름 등 오브젝트 추가(가능하다면 장애물로 작용하도록)	
7주	계획	거리 합산하여 승패 판별 / 이전 주차에 못한 것 보충	
	변경	+ 결과 발표 모드 추가	
8주	계획	효과음 / 최종 테스트 및 버그 수정	
	변경	+ 시작 화면(타이틀 모드) 추가 / 배경 오브젝트 추가	