

Sand Volleyball

2차 발표

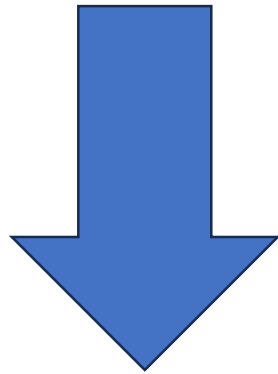
게임공학과 2020180005 김상윤

프로젝트 개발 진행 상황 - 평균 79%

주차			진행률
1주차	계획	배경 이미지, 캐릭터 리소스, 공 리소스, 네트 리소스 구하기	
	결과	배경 이미지, 캐릭터 리소스, 공 리소스, 네트 리소스 구하기 완료	100%
2주차	계획	배경 이미지 및 리소스들 캔버스에 적용, 캐릭터와 공 움직임 구현 승리 혹은 패배 이미지 제작	
	결과	배경 이미지 및 리소스들 캔버스에 적용 및 캐릭터와 공 움직임 구현 완료, 이미지 미완성	66%
3주차	계획	점수 측정 방식 구현, 공의 움직임 방식 추가 구현	
	결과	점수 측정 방식 미구현, 공의 움직임 방식 추가 구현 완료	50%
4주차	계획	캐릭터와 공의 충돌 로직 구현, 스파이크 능력 구현	
	결과	캐릭터와 공의 충돌 로직 구현 완료, 스파이크 능력 구현 완료	100%
5주차	계획	상대 인공지능 구현	
6주차	계획	게임 메인메뉴 구현(상대 인공지능 or 상대 플레이어 선택)	
7주차	계획	배경음, 공 충돌 효과음, 스파이크 효과음 구현	
8주차	계획	테스트 및 평가 실시, 보완 및 버그 수정 실시	

프로젝트 계획 수정 내용

스파이크를 유저 혹은 상대유저가 점프 상태일때,
스페이스키 혹은 T키를 누르면 45도 각도로 빠른속도 하강



유저 혹은 상대유저가 점프를 하면 스파이크라는
특수능력이 발동하여 몸이 커지면서 3초동안 공에 닿을시,
공이 빠른 속도로 날라가, 좀 더 다양한 각도 공격이
가능하도록 유도

Github 커밋 통계(2023.11.14일 기준)



kimusamu / Sand_Valleyball

Q Type / to search

code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights Settings

Pulse

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks

