

2D GP Project 2차

2018180033 이세철



개발 계획

1주차	리소스, 맵 구현	1. 리소스 수집 2. 배경 매핑
2주차	게임 세팅, 컨트롤	1. 캐릭터 구현 2. 키 설정으로 캐릭터 동작 구현 3. 점프 시 효과음 추가 4. 배경음 추가
3주차	구조물	1. 공중 발판 구현 2. 파이프 혹은 블록 구현
4주차	적 오브젝트	1. 일정 범위를 돌아다니는 적 설정 2. 적마다 처치 판정 설정
5주차		

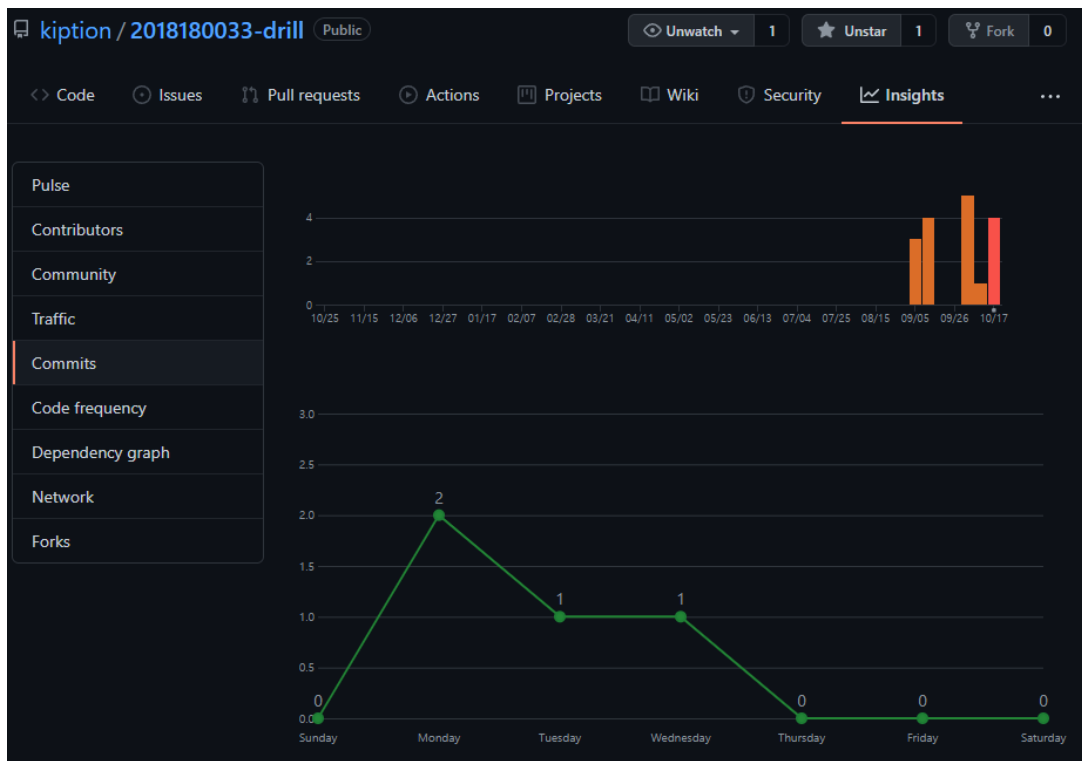
개발 계획

6주차	난이도 및 추가 구현	1. 세이브 포인트 구현 2. 세이브 구간 이후 적 유닛 증가
7주차	적 오브젝트 & 구조물 최종	1. 적 패턴 추가 (일반 몬스터 & 보스 몬스터) 2. 적 공격 시 효과음 추가 3. 보스 처치 시 애니메이션 추가 구현
8주차		
9주차	타이머 설정	1. 타이머 설정으로 타임 초과 시 오버 판정 구현 2. 게임 종료 조건 설정
10주차	마무리	1. 최종 점검

현재 개발 상황

1주차	리소스, 맵 구현	1. 리소스 수집 2. 배경 매핑
2주차	게임 세팅, 컨트롤	1. 캐릭터 구현 2. 키 설정으로 캐릭터 동작 구현 3. 점프 시 효과음 추가 4. 배경음 추가
3주차	구조물	1. 공중 발판 구현 2. 파이프 혹은 블록 구현
4주차	적 오브젝트	1. 일정 범위를 돌아다니는 적 설정 2. 적마다 처치 판정 설정
5주차		

커밋 현황



Commit을 처음에 드릴파일에 올려서
다른 레포지토리에 올리게되면 횃수가 분산 될 것 같아,
현재는 드릴 레포지토리에 커밋을 해왔습니다.
2차 발표 이후 레포지토리 분리하겠습니다.

이번 커밋현황은 1주차와 3주차에 주로 하였습니다.
2주차는 하지 못하였기에 1주차와 3주차에 몰아서 하게
되었습니다.

Thanks for watching

2018180033 이세철