

1주차 2015년 9월 16일

< MP2 활동 보고서 >

팀명	(01) 분반	팀명 (5조)
팀원	학번	이름
	201201185	장진우
	201002422	박정우
	201002503	주혜정
	201202167	박성진
	201201188	조원철
	201202142	신인규
활동 날짜	2015년 09월 16일	
활동 내용	<p>●1주차 계획 수립</p> <ul style="list-style-type: none"> - html에서 게임 구동을 위한 기본 프레임 워크 구현 및 공부 - 기본 프레임 워크 : 사운드, 기본 오브젝트, 이미지, 타이머 ... <p>●시나리오</p> <ul style="list-style-type: none"> - 남극에 살던 아기 뱀권을 잃어버린 아이를 잡아가게 된다. 이후 동물원에 팔려간 아기 뱀권이 엄마를 찾기 위해 모험을 시작하며 게임이 시작된다. - 뱀은 동물원, 도시, 선박선, 남극으로 구성된다. - 각 맵에 4개의 스테이지로 나누어지고 마지막 스테이지는 보스를 처치하는 형식으로 진행된다. - 스테이지가 넘어갈수록 난이도가 올라간다. - 맵이 넘어가면 몬스터와 배경 이미지가 달라진다. - 마지막 맵의 보스를 처치하면 엄마와 재회한 후 엔딩이 나온다. 	
활동 평가	아직은 팀원 모두 html이 익숙하지 않아 공부와 병행하며 프로젝트를 진행할 예정입니다. 앞으로 시나리오를 구체화 할 예정입니다.	

2주차 2015년 10월 7일

< MP2 활동 보고서 >

팀명	(01) 분반	팀명 (5조)
팀원	학번	이름
	201201185	장진우
	201002422	박정우
	201002503	주혜정
	201202167	박성진
	201201188	조원철
	201202142	신인규
활동 날짜	2015년 10월 7일	
활동 내용	<p>●요구사항을 분석하여 게임에 필요한 큰 틀들을 설정하였음 가치서 더욱 세부적인 내용을 발표에서 나타낼 예정임.</p> <p>●실질적으로 구현할 전체적인 내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 타이틀화면 2. 4컷 정도의 팬아트 3. 일반 맵 4. 보스 나오는 맵 5. 엔딩크레딧 4컷 정도 팬아트 <p>●다음주 까지 구현할 내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.플레이어 이동 및 점프 2.몬스터의 좌우 이동 3.중력처리 	
활동 평가	<p>팀원들의 역할은 프로젝트가 진행됨에 따라 변경이 될꺼지만 이번엔 정한 역할은</p> <p>10주혜정 - 스토리텔링 및 인트로 디자인</p> <p>10박정우,12박성진 - 게임에 필요한 이미지 및 모티브가 될 게임 분석</p> <p>12장진우,12신인규 - 게임에 필요한 세부 엔진 코딩</p> <p>12조원철 - 맵 크레이티팅 및 밸런스, 난이도 조절</p>	

3주차 2015년 10월 21일

k MP2 활동 보고서 >

팀명	(01) 분반	팀명 (5조)
팀원	학번	이름
	201201185	장진우
	201002422	박정우
	201002503	주혜정
	201202167	박성진
	201201188	조원철
	201202142	신인규
활동 날짜	2015년 10월 21일	
활동 내용	<p>●현재 GFW를 구현 완료하였으며 플레이어의 이동 및 점프를 구현 하였습니다.</p> <p>또한 기본적인 몬스터 움직임도 구현이 완료되었습니다.</p> <p>지금은 캐릭터의 충돌처리를 공부하고 있으며 배경화면과 배경 사운드를 찾아 마무리 단계에서 집어넣으려고 합니다.</p> <p>각각 조원의 역할을 다시 분담하고 필요할 때 미다 유동적으로 인원을 조정할 예정입니다.</p> <p>비슷한 장르의 게임들을 검색하여 맵 디자인과 난이도를 다시 한번 기획 하고, 몬스터의 이미지를 구체화 시키고 있습니다.</p>	
활동 평가	<p>이번에 정한 역할은</p> <p>10주혜정 - 배경화면 및 배경사운드, 인트로, 엔딩크레딧 제작</p> <p>10박정우,12박성진 - 게임에 필요한 장애물 및 몬스터 제작</p> <p>12장진우,12신인규 - 바닥,몬스터 플레이어간의 충돌처리 구현</p> <p>12조원철 - 보스 몬스터의 공격패턴 및 일반 몬스터의 패턴 구현</p>	

4주차 2015년 11월 11일

< MP2 개인 활동 보고서 >

팀명	(01) 분반	팀명 (5조)
팀원	학번	이름
	201201185	장진우
	201002422	박정우
	201002503	주혜정
	201202167	박성진
	201201188	조원철
	201202142	신인규
활동 기간	2015년 10월 7일	
활동 내용	<p>* 2주간 팀원들이 이루어낸 업적</p> <p>A. 사용자의 캐릭터(뱀건), 몬스터와 장애물에서 생성된 벽과의 충돌처리</p> <p>B. 주인공캐릭터 모션강화</p> <p>C. 게임 타이틀 화면 구현</p> <p>D. 맵 설계와 몬스터와 장애물의 기본 동작 방식을 구현</p> <p>E. 게임 배경 검색을 해서 각 스테이지 배경을 삽입</p> <p>* 앞으로 구현해야할 업적</p> <p>A. 배경의 일체감과 충돌처리에 대한 crushbox구상</p> <p>B. 구체적인 맵 creating</p> <p>C. 뱀건의 움직임에 따른 모션변화와 자연스러운 움직임 구현</p> <p>D. 뱀건과 어울리는 배경 제작 및 삽입</p>	
활동 평가	<p>팀원들의 역할은 프로젝트가 진행됨에 따라 변경이 될꺼지만 이번엔 정한 역할은</p> <p>10주혜정 - 배경 삽입 및 제작</p> <p>10박정우 - 플레이어의 움직임 제작</p> <p>12박성진 - 게임 타이틀 구현</p> <p>12장진우,12신인규 - 충돌처리 구현</p> <p>12조원철 - 맵 크레이티팅 및 밸런스, 난이도 조절</p>	

5주차 2015년 11월 18일

< MP2 활동 보고서 >

팀명	(01) 분반 팀명 (5조)
팀원	학번 이름
	201201185 장진우
	201002422 박정우
	201002503 주혜정
	201202167 박성진
	201201188 조원철
	201202142 신인규
활동 날짜	2015년 11월 18일
활동 내용	<p>●현재 게임에 필요한 기본적인 오브젝트들을 추가하였으며 몬스터들의 종류도 다양화 하여 이미지만 구한다면 여러 종류의 몬스터와 오브젝트들을 추가 할 수 있게 되었습니다.</p> <p>●충돌 처리 부분은 고정된 오브젝트에 한해서만 적용이 되었는 데 이를 수정하여 움직이는 몬스터들에 대해서도 충돌처리가 완벽하게 되도록 하였습니다.</p> <p>●캐릭터의 애니메이션도 방향키를 누르면 발이 움직이도록 하여 자연스러운 모션을 취할 수 있게 되었습니다.</p> <p>●수정해야 할 부분은 캐릭터가 사망 하였을 시 초기 위치로 돌아오는데 그 과정에서 아무 처리를 하지 않아 공중에서 점프키를 누르면 점프가 되어 버그가 발생하게 됩니다. 그렇기 때문에 이부분을 수정해 주어야 합니다.</p>
활동 평가	<p>이번에 정한 역할은</p> <p>10주혜정 - 인트로 및 엔딩크레딧 제작과 사운드 구현</p> <p>10박정우,12박성진 - 장애물 및 몬스터 이펙트 구현</p> <p>12장진우,12신인규 - 새로운 오브젝트들간의 충돌처리 구현</p> <p>12조원철 - 맵의 다양화 와 몬스터,오브젝트 배치구현</p>