

# 4팀 스페이스 인베이터 개발 일정

						2023.07.17 ~ 2023.07.21			
			17일	18일	19일	20일	21일	완료	구현날짜
맵	기본구성	2차원 배열로 맵 크기 설정						V	07월 18일
		몬스터는 총 5줄이다.						V	07월 18일
		몬스터는 줄마다 20마리씩 존재한다.						V	07월 18일
		사용자는 가장 아래줄에서 움직인다.						V	07월 18일
		맵에는 몬스터의 공격을 막아주는 방어막이 존재한다.						V	07월 18일
	입력	사용자는 입력을 ad로 받는다.						V	07월 18일
		사용자는 좌우로 움직일 수 있다.						V	07월 18일
		사용자는 스페이스로 공격을 할 수 있다.						V	07월 19일
	기능	사용자와 몬스터의 공격은 맵 밖으로 나갈 수 없다.						V	07월 19일
		사용자는 맵 밖으로 나갈 수 없다.						V	07월 18일
		일정 점수 도달 시 다음 라운드 시작						V	07월 19일
		총 라운드는 5라운드 까지 있다.						V	07월 20일
		1번 노말 난이도 2번 하드 난이도 선택						V	7월 21일
능력	노말과 하드의 난이도 구분은 공격 횟수 및 점수 차이이다.						V	7월 21일	
	캐릭터는 공격 할 수 있다.						V	07월 19일	
캐릭터	기본구성	목숨은 총 3개이며 다 소진시 게임 종료						V	7월 21일
		캐릭터의 공격이 몬스터에게 닿을 시 몬스터는 제거가 된다.						V	07월 19일
몬스터	기본구성	몬스터는 랜덤하게 공격을 실시한다.						V	07월 20일
		몬스터의 공격은 아래로 떨어진다.						V	07월 20일
		몬스터는 좌우로 벽까지 이동한다.						V	07월 19일
		벽에 도달시 한칸 아래로 이동하며 반대방향으로 이동한다.						V	07월 20일
		몬스터는 각각의 점수가 10점이다.						V	07월 19일
		공격은 맨밑의 몬스터만 공격할 수 있다.						V	07월 20일
방어막	기본구성	방어막은 몬스터의 공격을 9회 막아준다.						V	07월 20일
		방어막은 총 4개이다.						V	07월 18일
프로젝트	점검	방어막은 공격을 1회받을때 마다 모습이 바뀐다.						V	07월 20일
		프로젝트 중간점검							
		프로젝트 최종점검							