

게임 제작 2차 발표



개발 계획 수정

1주차: 리소스 수집 및 월드 생성

2주차: 캐릭터 생성

3주차: 캐릭터 생성

4주차: 필요 물리법칙 구현

5주차: 히트박스 제작

6주차: 공격 및 피격 판정 구현

7주차: 사망 및 생명 시스템 구현

8주차: 최종 테스트



1주차: 리소스 수집 및 월드 생성

2주차: 캐릭터 생성

3주차: 히트박스 제작

4주차: 필요 물리법칙 구현

5주차: 공격 및 피격 판정 구현

6주차: AI 구현

7주차: 사망 및 생명 시스템 구현

8주차: 최종 테스트

개발 계획

1주차: 리소스 수집 및 월드 생성 (100%)

2주차: 캐릭터 생성 (100%)

3주차: 히트박스 제작 (100%)

4주차: 필요 물리법칙 구현 (100%)

5주차: 공격 및 피격 판정 구현 (100%)

6주차: AI 구현 (0%)

7주차: 사망 및 생명 시스템 구현(0%)

8주차: 최종 테스트 (0%)

Github 커밋 통계

Pulse

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks

Actions Usage Metrics

Actions Performance Metrics

