

2D 게임 프로그래밍 2차 발표

2022184014 김태현

개발 진행상황 – 평균 95%

주차	내용	진행률
1주차	마을 구현 및 플레이어 이동 구현 결과 : 마을 npc, dummy 배치 완료 + 플레이어 이동 및 공격 구현 완료	100
2주차	마을에서 던전 넘어가는 포탈 구현 및 스테이지 별 경계면 설정 결과 : 마을=>던전 포탈 구현완료 (스테이지별 세부적인 경계면은 설정 X)	90
3주차	던전 몬스터 구현 / 플레이어 충돌처리 구현 결과 : 몬스터 충돌처리 구현완료 (몬스터 리스폰 구현 예정)	90
4주차	스테이지별 상호작용 구현 결과 : npc 상점 열기 + 더미 구현 + 마을과 던전 넘나드는 포탈 구현	100
5주차	마을 NPC를 통해 플레이어 업그레이드 구현	
6주차	던전 몬스터 랜덤성 구현	
7주차	보스 구현 및 패턴 설정	
8주차	게임 END 조건 구현하여 최종적 플레이 구현	
9주차	각종 버그 수정	

기획 수정 사항

1. 기존 상점에서 HP, 공격력, 이동속도 영구적 업그레이드 가능 기획
HP 100으로 고정 / 공격력과 이동속도만 업그레이드 가능으로 변경
2. 기존 상점에서 다양한 장비 및 소모품 구매 가능 기획
체력 물약과 무적 물약 정도까지 구매 가능으로 변경
3. 몬스터 처치시 경험치 획득으로 실시간 성장 시스템 기획
몬스터 처치시 재화만 획득하여 상점에서 다 해결 가능하도록 변경

→ 상점 시스템 간략화 및 모든 성장 상점에서 해결

리소스는 게임마당 ‘나이트제로’에서 활용 + 배경은 구글 이미지 검색

Github커밋 통계

Commits over the last year of **lovewinsall22/2DGP_Project**

