

아스테로이드

게임 컨셉

게임 컨셉

개발 범위

- 옛날 고전게임인 Asteroids류의 2D 슈팅게임.

개발 일정

- 새로운 무기를 얻고 적을 제거해가며 최대한 오래 생존하는 게임.

Git 통계

아스테로이드

게임 컨셉

개발 범위

개발 일정

Git 통계

내용	범위
배경	Main_gamestate의 배경 이미지 구현
캐릭터	A, D키를 이용한 각 변경 및 이미지의 회전 구현
게임 코어 기능	충돌 시 미치는 영향(탄과 적, 적과 플레이어 등) 구현 플레이어가 맵 밖으로 나갈 때 제거 점수와 생존 시간 체크 파티클 생성 추가
그래픽	이미지 리소스 제작
사운드	발사음, 파괴음 등 제작
화면	메인화면, 캐릭터 선택화면, 실 플레이 화면, 랭크보드 화면, 옵션화면 등 구현
옵션	해상도 설정과 사운드 볼륨 구현

아스테로이드

게임 컨셉

개발 범위

개발 일정

Git 통계

1주차	플레이어의 위치와 이동 플레이어의 발사체	6주차	메인 화면 구현 옵션 설정
	CPlayer 클래스 구현, handle_event를 통해 이동 Cbullet 클래스를 구현하여 일정 간격으로 발사		
2주차	방해물 매니저 클래스 구현 방해물 충돌처리 구현	7주차	캐릭터 선택 화면 구현 선택 화면의 리소스 제작
	CEnemy 클래스 구현, 매니저 클래스 대신 전체를 관리하는 리스트로 통제. isCollide()를 이용하여 충돌		
3주차	그래픽 리소스 제작 움직이는 방해물의 경로 구현	8주차	스코어보드 구현 플레이어 기록 저장
	Enemy3가 Player를 향해 이동하도록 구현		
4주차	그래픽 리소스 제작 움직이는 방해물의 경로 구현	9주차	엑스박스360 컨트롤러 구현 디버그 및 테스트
	Enemy3가 Player를 향해 이동하도록 구현		
5주차	미린 개발 일정 따라잡기 그래픽 리소스 추가	10주차	디버그 및 테스트 릴리즈 버전 제작
	그래픽 리소스 추가		

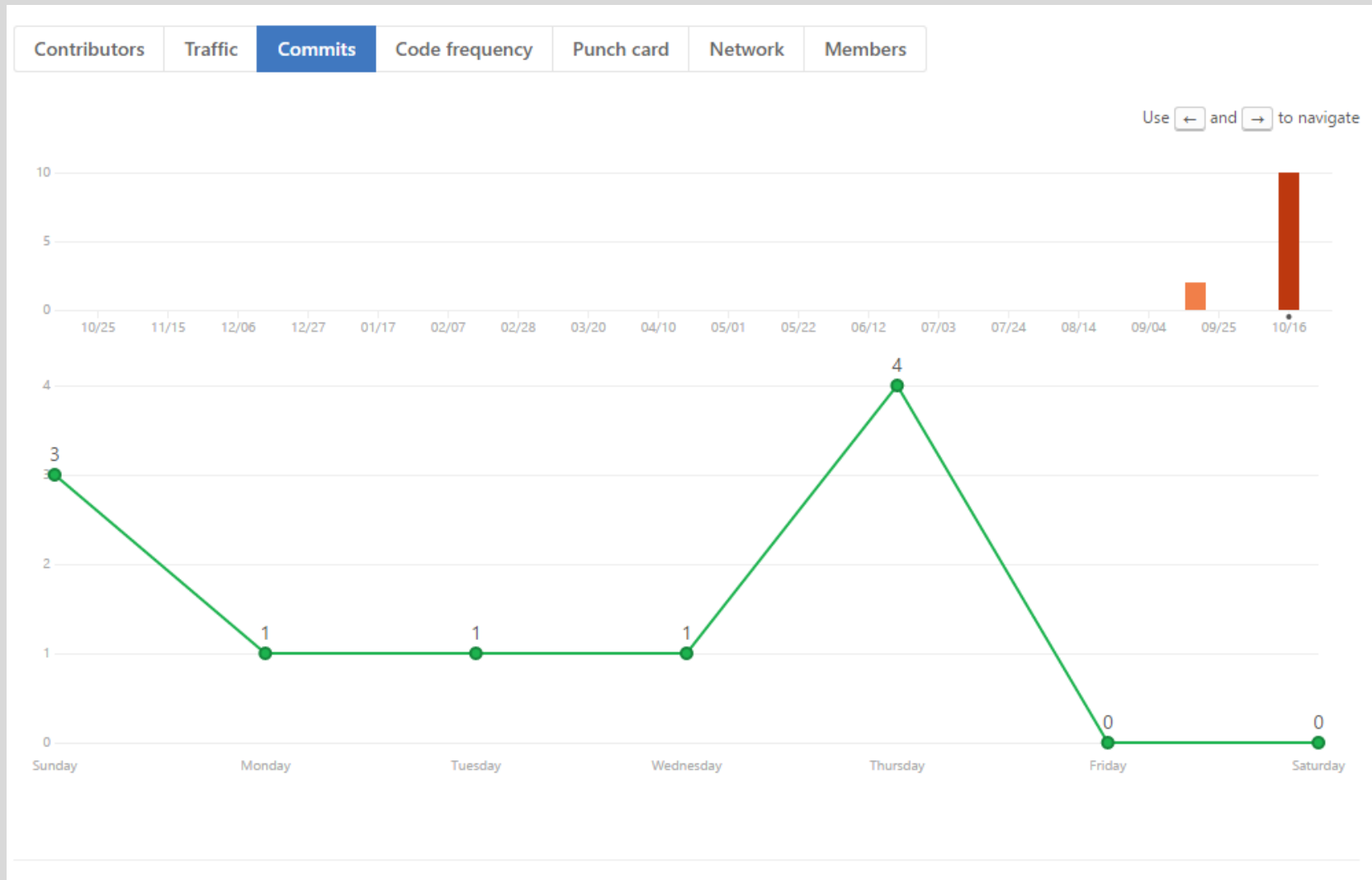
아스테로이드

게임 컨셉

개발 범위

개발 일정

Git 통계



아스테로이드

게임 컨셉

개발 범위

개발 일정

Git 통계

평가항목	평가 (A:매우잘함,B:잘함,C:보통,D:못함,E:매우못함)
발표자료에 포함할 내용을 다 포함했는가?	A
게임컨셉이 잘 표현되었는가?	A
게임 핵심 메카닉의 제시가 잘 되었는가?	B
게임 실행 흐름이 잘 표현되었는가?	B
개발 범위가 구체적이며, 측정 가능한가?	A
개발 계획이 구체적이며 실행가능한가?	B