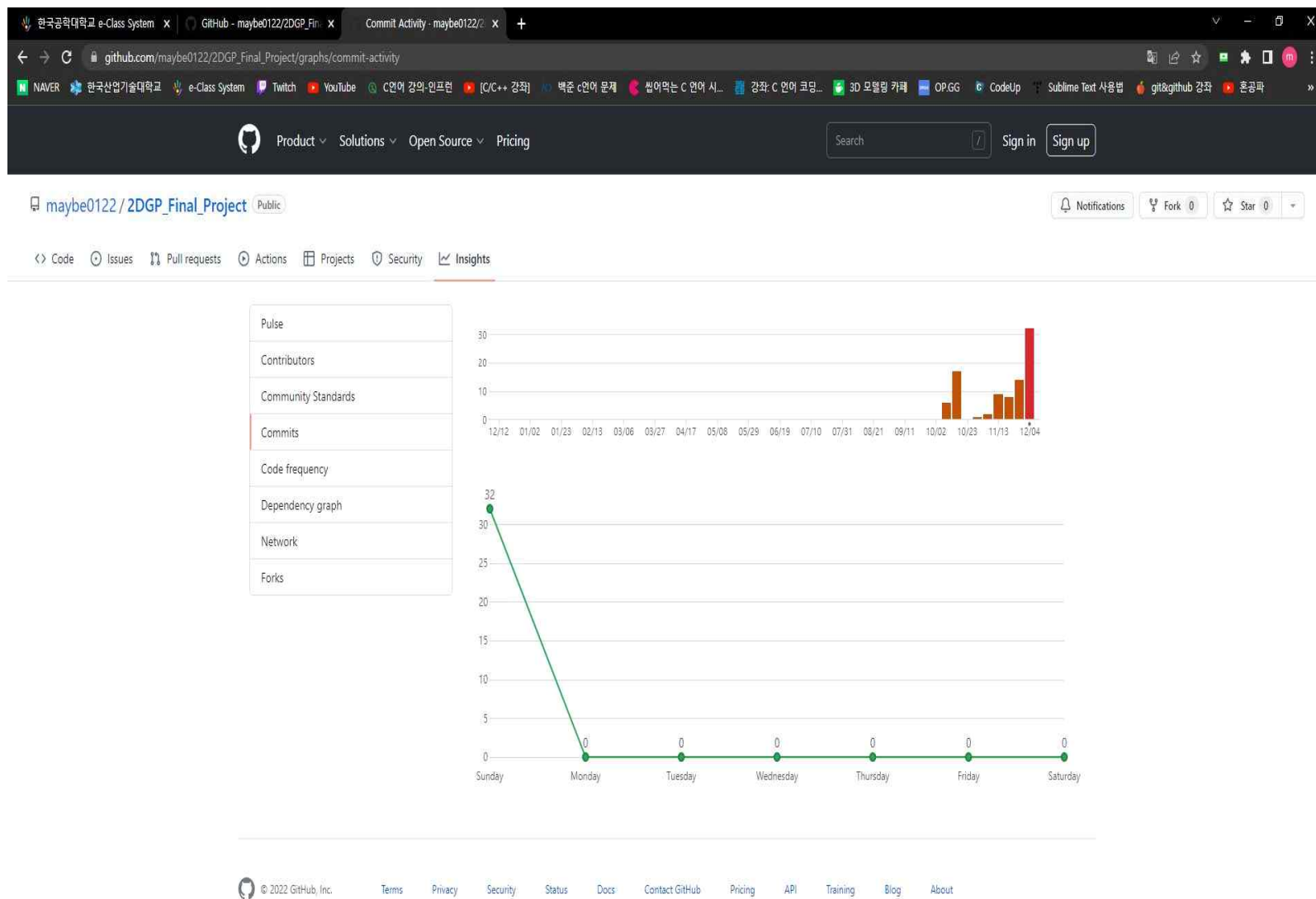


2DGP 4차 발표

2022년도 2학기 2DGP 4차 발표
2019182004 김규민

commit log



weekend	commit number
week of Oct 9	6
week of Oct 16	17
week of Oct 30	1
week of Nov 6	2
week of Nov 13	9
week of Nov 20	8
week of Nov 27	14
week of Dec 4	32

개발 진척도

내용	최소 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
캐릭터 컨트롤	4방향(상하좌우) 이동 키보드 W(상)A(좌)S(하)D(우)로 캐릭터 이동	상하좌우 이동	100%
캐릭터 기술	키보드 입력을 통한 공격	키보드 입력을 통한 공격	100%
맵	스테이지 1개 - 4개의 맵(초원, 산, 사막, 빙산) 스테이지가 진행될 동안 일정적 을 처치할 때마다 맵이 바뀜 맵 스크롤링	맵 1개로 고정, 스크롤링만 구현	30%
적 AI	기본적으로 위에서 아래로 내려오는 방식 1단계 적) 일직선 자동 공격, 일직선 이동, 낮은 공격 속도, 낮은 이동속도 2단계 적) 산탄 형식 자동 공격, 기본 일직선 이동 및 좁은 좌우 이동, 중간 공격 속도, 중간 이동 속도	1단계 적) 위치고정 & 일정 공격 패턴 2단계 적) 위에서 아래로 빠르게 내려오는 패턴	80%
난이도	난이도 증가시 맵이 변환될 때마다 적들의 체력과 공격력 증가	난이도 미구현	0%
게임기능	히트박스에 피격시 체력 감소, 체력 0이 되면 게임 종료 적과 충돌시 체력 감소 적을 제거할 때마다 점수 증가, 적 처치 현황 표시 아이템 : 보스나 몹을 피격시 or 처치시 확률적으로 드랍 획득시 공격 범위 or 갯수 or 데미지 증가 메인 메뉴 구현 -> 타이틀로 수정 로고 추가	전부 구현	100%
사운드	배경음악, 특정 몹 등장 시 경고음, 적 처치시 폭발음, 기본 공격 소리, (보스 등장 효과음) 등	배경음악, 폭발음, 아이템 획득 효과음	50%
애니메이션	사격, 폭발, 기본 캐릭터 애니메이션 , 특정 공격, 맵 변환 등	폭발, 캐릭터 애니메이션 구현	50%