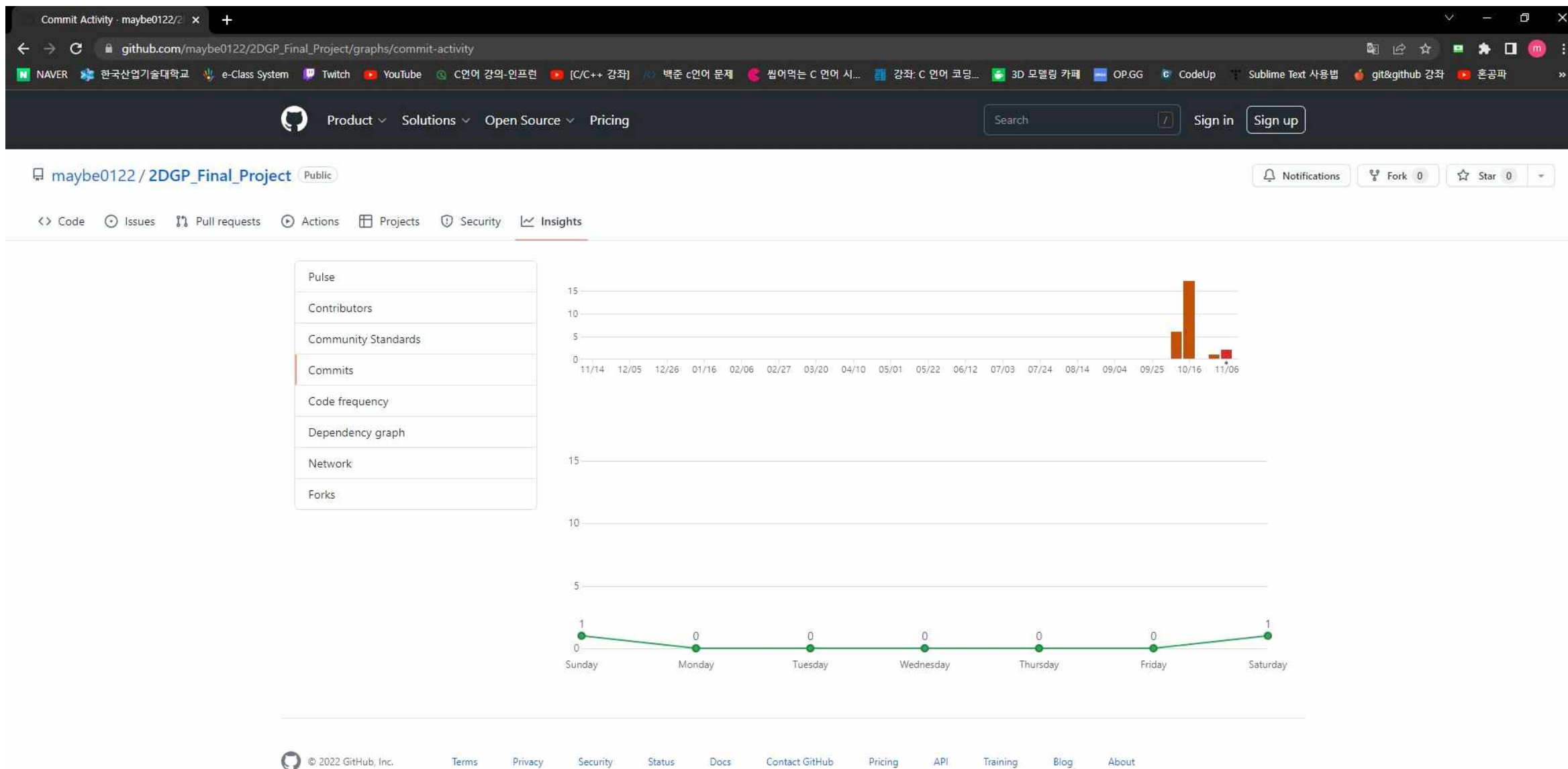


2DGP 3차 발표

2022년도 2학기 2DGP 3차 발표
2019182004 김규민

commit log



개발 범위

내용	최소 범위	최대 범위
캐릭터 컨트롤	4방향(상하좌우) 이동 키보드 W(상)A(좌)S(하)D(우)로 캐릭터 이동	8방향(상하좌우 및 대각선 4방향) 좌우 이동시 자연스러운 애니메이션 추가 -> 삭제
캐릭터 기술	기본 자동 일직선 공격 -> 키보드 입력을 통한 공격으로 수정	키보드를 이용한 특수 공격 - 스킬 1 : 사용시 일정시간 동안 전방에 특정 범위만큼 브레스 공격 - 궁극기 1 : 사용시 특정 이펙트와 함께 광범위 공격
맵	스테이지 1개 - 4개의 맵(초원, 산, 바다->삭제, 사막, 빙산 추가) 스테이지가 진행될 동안 적의 25% -> 일정 적으로 수정을 처치할 때마다 맵이 바뀜	맵이 바뀌기 전 보스가 등장하고 보스 처치시 새로운 맵으로 바뀜
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	각각의 특징을 가진 적 추가 3단계 적) 피격 범위가 큰 자동 공격, 좌우 및 상하 이동, 느린 공격 속도, 중간 이동 속도 4단 적) 공격시 적의 위치로 공격하는 적 보스몹) 패턴이 있는 자동 공격과 캐릭터의 위치로 공격, 일정 시간마다 약점 등장 약점 공격시 데미지 2배, 보스몹 궁극기 추가
난이도	난이도 증가시 맵이 변환될 때마다 적들의 체력과 공격력 증가	보스몹, 특정 몹 추가 -횡 방향 공격 몹 추가 : 왼쪽 or 오른쪽에서 일자로 공격 -종 방향 공격 추가 : 위에서 빠르게 내려오는 공격
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	아군 피격시 피격 효과 구현 아이템 추가 체력 증가, 이동 속도 증가 등등 장애물 추가 메인 메뉴에 튜토리얼 추가 서브 메뉴 화면 추가 -> 메뉴 화면으로 변경 게임 종료시 점수와 플레이어 이름 저장 기능 추가
사운드	배경음악, 특정 몹 등장 시 경고음, 적 처치시 폭발음, 기본 공격 소리, (보스 등장 효과음) 등	
애니메이션	사격, 폭발, 캐릭터 이동 -> 기본 캐릭터 애니메이션, 특정 공격, 맵 변환 등	아이템 획득, 캐릭터 피격

개발 일정

1주차	리소스 수집 및 기본 오브젝트 설정	1. 맵, 적군, 캐릭터 등의 이미지 및 사운드 수집 2. 캐릭터, 맵, 공격 등 기본 오브젝트 설정
결과	달성률 : 90%	1. 사운드를 제외한 리소스는 모두 수집 2. 기본 객체는 생성 완료
2주차	캐릭터 오브젝트 및 기본 오브젝트	1. 캐릭터 화면 출력부터 이동 범위 구현 2. 캐릭터 자동 공격 구현
결과	달성률 : 100%	1. 캐릭터 출력 구현, 이동 범위 구현 2. 기본 공격 구현
3주차	키보드 동작	1. 캐릭터 이동 2. 특수 스킬 -> 최대 구현 범위이므로 삭제 state간의 키를 통해 메뉴 상태 변경
결과	달성률 : 100%	1. 키보드를 통한 캐릭터 이동 구현 2. state간 키입력을 통해 상태 전환/변경 가능하게 구현
4주차	적군 오브젝트	1. 기본 적 구현 2. 플레이어와 상호작용 구현
결과	달성률 : 30 %	기본 적1 생성까지만 구현
5주차	추가 구현 및 중간 점검	1. 아이템 획득시 특수 능력 획득 구현 2. 메인 메뉴 구현 3. 점수 구현 4. 맵 구현
결과	달성률 : 50 %	아이템 미구현, 메인 메뉴 미구현, 점수 구현, 맵 구현
6주차	아군 오브젝트 최종	1. 캐릭터 이동시 및 피격시 충돌 체크 2. 적군 처치 점수 증가 구현 3. 기타 상호작용 구현
7주차		
결과	달성률 : 30	캐릭터 이동 시 충돌은 구현했지만 공격과 적의 충돌 미구현
8주차	적군 오브젝트 최종	1. 적군 몸 등장 패턴 구현 2. 적군 공격 패턴 구현 3. 아이템 드랍 구현 4. 기타 상호작용 구현
9주차		
10주차	마무리	1. 밸런스 최종 점검 2. 전체 최종 점검 및 릴리즈

달성률 : 66%