



# 2D 게임 프로그래밍

2차 발표

게임공학과 2021182012 민지용

## 개발 일정 대비, 현재까지의 진행 상황



게임의 귀여움을 넣고, 문명 시스템이 빠지며 통일성을 주고 싶어서 '냥코대전쟁' 의 스프라이트를 사용했습니다.

개발 일정표		
1주차	리소스 수집, 프레임 워크 짜기	100%
2주차	마우스 입력에 따른 처리 구현	100%
3, 4주차	캐릭터 애니메이션, 충돌체크 구현	80%
5주차	스킬, 타워 업그레이드 애니메이션과 이펙트 구현	30%
6주차	문명 발전, 그에 따른 아군 캐릭터 변경 구현	

6주차 수정사항:

- 아군 오브젝트를 소모해서 조합하는 것으로 새로운(더 강한) 아군이 언락되게 수정.  
이후 언락된 아군 캐릭터를 소환 가능.
- 문명 시스템의 문제점, 이렇게 만드는 게 더 재밌을 것이라 예상

## Part 2

# 깃허브 커밋 통계

