

# 2DGP 2차 발표

*-Night of Knight-*

2021180040 차민석



# 계획 수정 내용

| 주차                   | 내용                 | 상세 내용   | 주차                   | 내용                 | 상세 내용   |
|----------------------|--------------------|---|----------------------|--------------------|---|
| 1주차<br>(10.14-10.20) | 리소스 수집 및 맵 구현      | 1. 리소스 수집<br>2. 맵 구현  | 1주차<br>(10.14-10.20) | 리소스 수집 및 맵 구현      | 1. 리소스 수집<br>2. 맵 구현  |
| 2주차<br>(10.21-10.27) | 플레이어 오브젝트 구현       | 1. 플레이어 모션 구현(좌우 이동, 점프, 방어, 공격, 피격 모션 등)<br>2. 플레이어 체력, 공격력, 스테미나 구현                               | 2주차<br>(10.21-10.27) | 플레이어 오브젝트 구현       | 1. 플레이어 모션 구현(좌우 이동, 점프, 방어, 공격, 피격 모션 등)<br>2. 플레이어 체력, 공격력, 스테미나 구현                               |
| 3주차<br>(10.28-11.03) | 엘릭서 구현<br>UX/UI 구현 | 1. 엘릭서를 획득/섭취 할 시 체력/공격력 증가<br>2. 플레이어의 체력, 스테미나를 보여주는 UI구현<br>3. 다음 맵으로 이동할 때 와이프 전환기법을 사용하여 화면 전환 | 3주차<br>(10.28-11.03) | 엘릭서 구현<br>UX/UI 구현 | 1. 엘릭서를 획득/섭취 할 시 체력/공격력 증가<br>2. 플레이어의 체력, 스테미나를 보여주는 UI구현<br>3. 다음 맵으로 이동할 때 와이프 전환기법을 사용하여 화면 전환 |
| 4주차<br>(11.04-11.10) | 적 오브젝트 구현          | 1. 적 오브젝트 두 종류 구현<br>2. 공격모션은 따로 없고 충돌했을 때 체력이 깎임   | 4주차<br>(11.04-11.10) | 적 오브젝트 구현          | 1. 적 오브젝트 두 종류 구현<br>2. 공격모션은 따로 없고 충돌했을 때 체력이 깎임   |
| 5주차<br>(11.11-11.17) | 보스 오브젝트 구현         | 1. 보스 오브젝트 구현<br>2. 다양한 공격모션, 높은 공격력, 높은 체력   | 5주차<br>(11.11-11.17) | 충돌처리 및 상호작용 구현     | 1. 충돌 처리, 엘릭서 획득 상호작용<br>2. 충돌 예외 처리(방어 + 구르기(시간 남으면))<br>+ 체력을 회복시켜주는 석상 구현(시간 남으면)                |



# 게임 개발 상황

| 주차                   | 내용              | 상세 내용 |   | 진행률  |
|----------------------|-----------------|-------|---|------|
| 1주차<br>(10.14-10.20) | 리소스 수집 및 맵 구현   | 계획    | 1. 리소스 수집<br>2. 맵 구현  | 100% |
|                      |                 | 결과    | 리소스 수집 완료, 맵 구현 완료  |      |
| 2주차<br>(10.21-10.27) | 플레이어 오브젝트 구현    | 계획    | 1. 플레이어 모션 구현(좌우 이동, 점프, 방어, 공격, 피격 모션 등)<br>2. 플레이어 체력, 공격력, 스테미나 구현 | 100% |
|                      |                 | 결과    | 플레이어 모션, 체력 공격력, 스테미나 구현 완료   |      |
| 3주차<br>(10.28-11.03) | 엘릭서 구현 UX/UI 구현 | 계획    | 엘릭서 구현, 플레이어의 체력, 스테미나를 보여주는 UI구현, 화면 전환 구현                           | 80%  |
|                      |                 | 결과    | 엘릭서를 드랍하는 나무, 체력, 공격력 엘릭서 구현 완료, 화면 전환 미구현                            |      |
| 4주차<br>(11.04-11.10) | 적 오브젝트 구현       | 계획    | 적 오브젝트 두 종류 구현  | 100% |
|                      |                 | 결과    | 두 종류 구현 완료  |      |
| 5주차<br>(11.11-11.17) | 충돌처리 및 상호작용 구현  | 계획    | 충돌 처리, 충돌 예외 처리   | 100% |
|                      |                 | 결과    | 기사-엘릭서, 기사-몬스터, 검-나무, 검-몬스터 간의 충돌처리, 충돌 예외처리 구현완료                     |      |



# 커밋 통계

