

2DGP 2차 발표

-Night of Knight-

2021180040 차민석



계획 수정 내용

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



게임 개발 상황

주차	내용	상세 내용		진행률
1주차 (10.14-10.20)	리소스 수집 및 맵 구현	계획	1. 리소스 수집 2. 맵 구현	100%
		결과	리소스 수집 완료, 맵 구현 완료	
2주차 (10.21-10.27)	플레이어 오브젝트 구현	계획	1. 플레이어 모션 구현(좌우 이동, 점프, 방어, 공격, 피격 모션 등) 2. 플레이어 체력, 공격력, 스테미나 구현	100%
		결과	플레이어 모션, 체력 공격력, 스테미나 구현 완료	
3주차 (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 (11.04-11.10)	적 오브젝트 구현	계획	적 오브젝트 두 종류 구현	100%
		결과	두 종류 구현 완료	
5주차 (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

