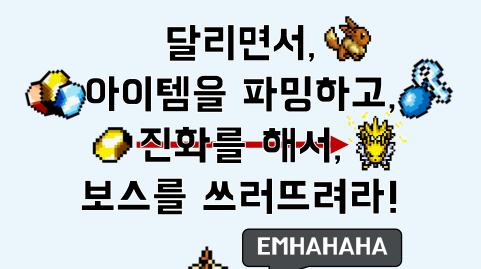
## 2DGP 최종 발표



2016184002 고희정







=> 러닝 + 액션 게임

게임 소개 ▼...









# 개발 진척도 ▼...

내용	목표 범위	실제 범위	진척도
캐릭터(기본)	- 달리기, 점프, 공격, 맵 이동(위/아래)	- 달리기, 점프, 공격, 맵 이동(위/아래), 열매 섭취, 피격, 무적	100% + a
캐릭터(진화)	- 불, 전기, 물 3가지 타입으로 진화 - 불, 전기, 물에 따른 특수 스킬	- 불, 전기, 물 3가지 타입으로 진화 - 불 진화에 따른 특수 스킬	60%
맵	- 스테이지 2개(들판, 숲) - 긴 맵을 설정 후 루프	- 스테이지 1개(들판) - 긴 맵 설정 후 루프	80%
일반 몬스터	- 기본 모션	-기본 모션, 피격 모션	100%
보스 몬스터	- 2마리 - 기본 모션 - 기본 공격 및 특수 공격 - 페이즈(HP칸): 해당 페이즈가 끝나기 전에 맵 이동 시 해당 페이즈 HP 전부 회복	- I마리 - 기본 모션 - 기본 공격 및 특수 공격 - 페이즈(HP칸): 해당 페이즈가 끝나기 전에 맵 이동 시 해당 페이 즈 HP 전부 회복	80%
아이템	- 총 3종류 1) 열쇠: 획득 시 보스 밤 자동 오픈 2) 진화석: 불, 전기, 물 3) 나무열매: 섭취 시 HP회복	- 총 3종류 1) 열쇠: 획득 시 보스 밤 자동 오픈 2) 진화석: 불, 전기, 물 3) 나무열매: 섭취 시 HP회복	100%
	- 아이템 UI	- 아이템 UI	-
A UI	- HP UI - 스테이지 UI - 화면 UI 개발 진척도 ▼	- 진화 UI - HP UI - 화면 UI	80% + a











## 후기 ▼...

#### \* 잘된 점:

캐릭터 및 몬스터, 아이템의 상태를 다 잘게 나누어, 추가적인 상태를 구현하는 데에 별로 어려움이 없었다.

### \* 아쉬운 점:

초기 기획에서 대충 틀만 잡은 체 넘어간 부분이 많아, 초기 기획에 더해 추가로 구현을 해야 했고, 추가 구현을 하느라 기존 기획에 있는 부분을 개발하지 못했다.









