



2025 - 2

2DGP 최종발표





개발 진척도



내용	목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
씬	타이틀, 캐릭터 선택, 플레이씬	3종류 모두 구현	100%
캐릭터 컨트롤	(상중하) [약공격, 강공격, 방어] 좌/우 이동, 레이지 스킬	레이지 스킬을 제외한 나머지 구현 완료	80%
게임 코어 기능	위/아래 키 + (공격 혹은 킥다운) 으로 상단/하단에 대한 공격/방어 구현, 충돌처리, 하단 공격 성공시 상대 플레이어가 공중으로 띄워짐, 방어 성공시 바로 공격하여 반격 가능, HP가 30% 이하가 되었을때 레이지 스킬 사용 가능,	상단/중단/하단 공격-방어, 충돌처리, 하단 공격 성공시 플레이어 위로 띄어짐, 방어 성공시 반격 가능,	80%
모델링/애니메이션	총 4종의 캐릭터	3종류의 캐릭터	75%
사운드	씬 별 배경음악, 공격 / 피격 효과음, 라운드 종료 효과음,	모두 구현 완료하였으나, 공격/피격이 싱크가 잘 맞지 않음	80%



깃 커밋 통계



Commits

Number of commits per week



9/28	14
10/5	11
10/12	15
10/19	0
10/26	12
11/2	10
11/9	28
11/16	19
11/23	1
11/30	14
12/7	17