|  |  |
| --- | --- |
| 1차 마일스톤 목표  (3월12일~3월23일) | 주인공 캐릭터가 움직이며 공격할 수 있는 단계+ |
| 기획 | 1)스토리보드 작성  2)인게임 UI기획서 작성  3)시스템 기획서 작성  4)몬스터 AI 알고리즘 작성 |
| 프로그래밍 | 1)기본적인 조작 구현 - 주인공의 움직임, 공격, 점프, 백스텝  2)스텟 시스템 구현(주인공의 체력과 공격력)  3)커맨드 skill\_01 구현 |
| 그래픽 | 1)주인공 캐릭터 제작 – 주인공  2)몬스터 캐릭터 제작 – 하피  3)주인공 기본 애니메이션 제작 – 대기, 움직임, 공격, 점프, 백스텝  4)커맨드 skill\_01 애니메이션 제작  5)게임에 들어가는 배경 제작(1) – 신전 외각  6)주인공 HP UI |
| 2차 마일스톤 목표  (3월26일~4월6일) | 몬스터를 구현하여 주인공 캐릭터와 싸움이 가능한 단계  (기본적인 게임이 진행되는 프로토타입이 목표) |
| 기획 | 1)던전 디자인 작성  1)던전 레벨 디자인 |
| 프로그래밍 | 1)몬스터 시스템 구현 - 스텟, AI  2)커맨드 skill\_02 구현  3)별자리 시스템 구현 |
| 그래픽 | 1)캐릭터 애니메이션 제작 – 피격, 죽음  2)몬스터 캐릭터 제작 – 라미아, 키클롭스  3)몬스터 애니메이션 제작 – 하피, 라미아  4)커맨드 skill\_02 애니메이션 제작  5)별자리 시스템 UI  6)데미지 UI |