

2D 게임 프로그래밍 프로젝트

2차 발표

2022180039 최미나

개발 일정

1주차	게임에 필요한 리소스 준비, 시작 화면 구현, 레일 구현	100%
2주차	공(소닉) 이동 및 방향 조절 구현, 볼링 핀 충돌 구현	100%
3주차	링 획득 및 소모 구현, 크기 증가 스킬 구현	
4주차	무적 스킬, 스페어 처리 스킬 구현, 너클즈 구현	
5주차	테일즈 구현 및 방향 전환 스킬 구현	
6주차	빈 구현 및 폭탄 스킬 구현, 폭탄 충돌 구현	
7주차	스코어 구현 및 게임 종료 화면 구현, 게임 사운드 추가	
8주차	오류 점검 및 난이도 조절	

- Pulse
- Contributors
- Community
- Community Standards
- Traffic
- Commits
- Code frequency
- Dependency graph
- Network
- Forks

