

2DGP 중간 발표

학과: 게임공학과

학번: 2021180022

이름: 오제훈

프로젝트 진행정도

- 1주차 : 리소스 확보 (95%)
- 2주차 : 게임 시작화면 , 인터페이스, 맵 구현 (75%)
- 3주차 : 게임 로직 구현 (80%)
- 4주차: 충돌처리 및 식물과 좀비의 공격 (100%)
- 5주차: 애니메이션 구현, 추가 좀비 유형 구현 (100%)

앞으로의 개발 계획

- 문제점

- 게임을 실행하고 객체가 많이 생성될 때 프레임이 매우 감소

- ice peashooter 특수 능력을 가진 식물
- 사운드
- 레벨 디자인
- 정원 그리드 내에 일정하게 식물배치



ohgarane / 2DGP-project



<> Code Issues Pull requests Actions Projects Wiki Security Insights ...

Pulse

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks

Actions Usage Metrics

Actions Performance Metrics

