

2DGP-2D 게임 개발 프로젝트(3차 발표)

-Sephiria(모작)-

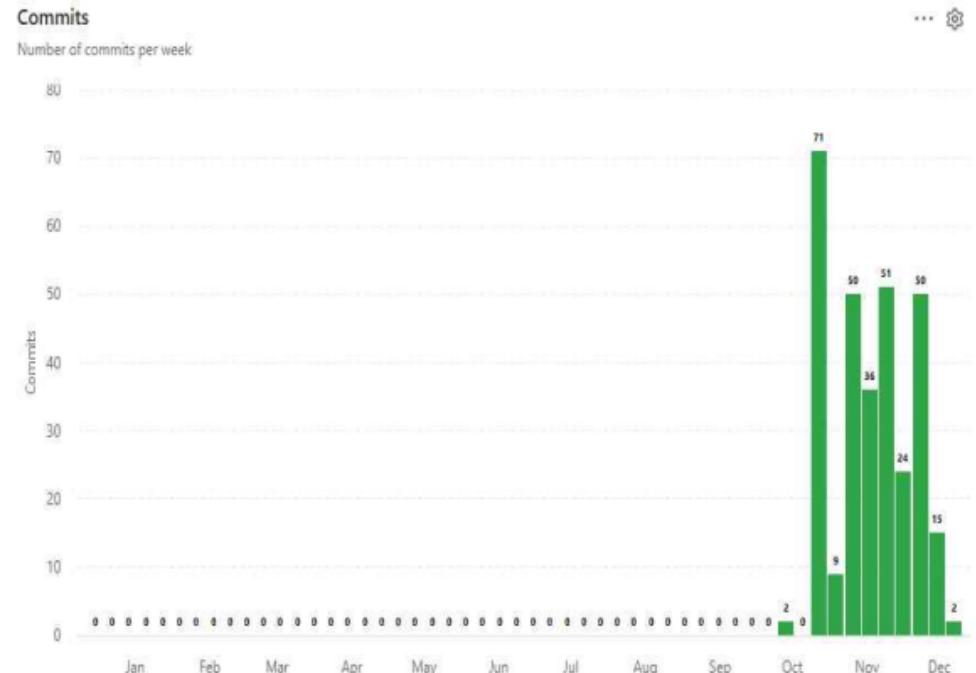
2022182022/게임공학과/오태석



개발 진척도

내용	구현 목표	실제 구현	진척도
리소스	스테이지, 오브젝트, 아이템, 사운드 등의 리소스를 세파리아 or 무료 리소스 사용	스테이지, 오브젝트, 아이템, 사운드 등의 리소스를 세파리아 or 무료 리소스 사용	100%
캐릭터	w/a/s/d : 이동 마우스 좌클릭 : 공격 마우스 이동 : 공격방향 설정 스페이스바 : 대쉬 c : 캐릭터 정보 v : 인벤토리	w/a/s/d : 이동 마우스 좌클릭 : 공격 마우스 이동 : 공격방향 설정 스페이스바 : 대쉬 c : 캐릭터 정보 v : 인벤토리	100%
스테이지	2개 스테이지(일반 스테이지, 보스스테이지) 구현	2개 스테이지(일반 스테이지, 보스스테이지) 구현	100%
몬스터	작은 몬스터, 중간 몬스터, 큰 몬스터 구현	작은 몬스터, 큰 몬스터 구현	66%
보스	보스 1종 구현 및 패턴 구현	보스 1종 구현 및 패턴(돌진, 몬스터 소환) 구현	100%
오브젝트	건물, 포탈, 아이템 획득 오브젝트, 무기 강화 오브젝트 구현	건물, 포탈, 아이템 획득 오브젝트, 무기 강화 오브젝트 구현	100%
아이템	아이템 최소 10종 구현	아이템 18종 구현	100%
UI	체력, 대쉬 등의 필요 UI구현	체력, 대쉬 카운트 UI, 보스방 입장 UI구현	100%
충돌처리	몬스터와 몬스터, 몬스터와 캐릭터, 몬스터와 공격, 건물과 몬스터, 건물과 캐릭터, 보스와 캐릭터, 보스와 공격 충돌 처리 구현	몬스터와 몬스터, 몬스터와 캐릭터, 몬스터와 공격, 건물과 몬스터, 건물과 캐릭터, 보스와 캐릭터, 보스와 공격 충돌 처리 구현	100%
알고리즘	카메라 줌에 의한 화면 그리기, 웨이브 시스템, 보상 시스템 구현	카메라 줌에 의한 화면 그리기, 웨이브 시스템, 보상 시스템 구현	100%

Git hub commits



주차 별	횟수
Week of 28 Sep	2
Week of 12 Oct	71
Week of 19 Oct	9
Week of 26 Oct	50
Week of 2 Nov	36
Week of 9 Nov	51
Week of 16 Nov	24
Week of 23 Nov	50
Week of 30 Nov	15
Week of 7 Dec	3