

# 2DGP-2D 게임 개발 프로젝트(2차 발표) -Sephiria(모작)-

2022182022/게임공학과/오태석

# 개발 계획 대비 현재 진행상황

| 주차     |    |                                    | 진행률   |
|--------|----|------------------------------------|-------|
| 1주차    | 계획 | 게임 시작화면, 시작 스테이지 구현                | 50%   |
|        | 결과 | 시작 스테이지 일부 구현                      |       |
| 2주차    | 계획 | 캐릭터 조작 구현(이동, 공격, 상호작용)            | 100%  |
|        | 결과 | 이동, 공격, 대쉬, 상호작용, 스텟 창, 인벤토리 구현 완료 |       |
| 3주차    | 계획 | 상호작용 오브젝트 및 무기, 아이템 구현             | 70%   |
|        | 결과 | 무기 강화 오브젝트 및 무기 3종 구현 완료           |       |
| 4주차    | 계획 | 게임 UI 구현                           | 50%   |
|        | 결과 | 체력바, 대쉬 UI구현 완료                    |       |
| 5주차    | 계획 | 스테이지 3종 구현(일반 스테이지, 보스 스테이지)       | 0%    |
|        | 결과 | 미구현                                |       |
| 6주차    | 계획 | 일반 몬스터, 보스 몬스터 구현                  | 50%   |
|        | 결과 | 일반 몬스터 구현 완료                       |       |
| 평균 진행률 |    |                                    | 53.3% |

# 계획 변동 내용

- 5주차 스테이지 3종 구현 -> 6주차 스테이지 2종 구현으로 변경
  - 전투를 일반 스테이지에서 3회 진행. 진행 시마다 무기 강화 또는 아이템 획득
  - 이후 포탈을 타고 보스 스테이지로 진입 후 보스 전투 진행.
- 6주차 일반, 보스 몬스터 구현-> 5주차로 변경

# 주차 별 GitHub 커밋 통계

Commits over the last year of ohtaeseok-3727/2DGP-Game\_Develop\_Project

