



2D 게임프로그래밍 프로젝트 2차

2021180009 박경준

개발 일정

주차	게임 개발 일정
1주차(10/14~)	타일맵 단위로 진행해야하므로 타일맵과 배경 구현 + 카메라 구현 (각 객체를 만들기 위해 필요한 요소 추상화)
2주차(10/21~)	타일맵 구현 (마인더스트리의 타일맵 리소스 활용) + 카메라 구현 (타일의 state 구현) (타일맵 배치하고 저장하는 맵빌더 구현 필요)
3주차(10/28~)	드릴, 컨베이어 벨트, 기지 설계&제작
4주차(11/04~)	게임 내 리소스 편집(마인크래프트 아이템 + 게임:마인더스트리의 리소스 활용)
5주차(11/11~)	게임 논리 구조 설계(+ 기본적인 채굴 -> 벨트->기지적재까지 완료해야함)
6주차(11/18~)	마일스톤 설정 + 복합 부품 레시피 설정
7주차(11/25~)	복합 부품 제작기 제작 + 상위 자원 획득 조건 설정
8주차(12/02~)	마지막 마일스톤 달성시 클리어 구현(전주까지 사실상 게임 완성되어야함)

개발 현황 - 진행률 평균(66%)

주차		게임 개발 일정	진행률
1주차	계획	타일맵 단위로 진행해야하므로 타일맵과 배경 구현 + 카메라 구현	100%
	결과	카메라 이동 및 타일 구현	
2주차	계획	타일맵 구현 (마인더스트리의 타일맵 리소스 활용) + 카메라 구현 (타일맵 배치하고 저장하는 맵빌더 구현 필요(타일의 state 구현))	100%
	결과	타일맵과 컨베이어 벨트,아이템, 리소스 로드, 타일맵 저장 기능 탑재, 레이어 구현	
3주차	계획	드릴, 컨베이어 벨트, 기지 설계&제작	30%
	결과	컨베이어 벨트구현, 아이템과 컨베이어 벨트 충돌 구현, (자원 배치 못함)	
4주차	계획	게임 내 리소스 편집(마인크래프트 아이템 + 게임:마인더스트리의 리소스 활용)	100%
	결과	마일스톤 씬 mode구현, 게임 프레임워크 형태로 리팩토링(리소스로드는 이미 완료)	
5주차	계획	게임 논리 구조 설계(+ 기본적인 채굴 -> 벨트->기지적재까지 완료해야함)	30%
	결과	게임 충돌처리 변경, 충돌체크 AABB형태로 변경, 컨베이어 벨트 충돌 체크 로직 변경, 드릴 타일 프로토타입, 프레임 워크 리팩토링 오류 해결, 아이템 생성 및 벨트 이동과 타일 충돌은 구현(채굴->벨트->적재 미완료)	

진행 상황

- 게임 프레임워크와 게임 월드를 적용해서 게임루프 리팩토링하는 부분에서 문제 발생
- -> 레시피(조합법), 마일스톤 설정 및 구현 지연
- 추가적으로 아이템의 수량을 시각적으로 알려주는 mode나 ui 필요
- **채굴 및 적재 타일**을 빠르게 완성해야함



Pulse

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks

Actions Usage Metrics

Actions Performance Metrics

