

2D게임프로그래밍

프로젝트 2차 발표

2022182014 박기란

개발 일정 (수정)

1주차 : 게임 제작 관련 리소스 수집 및
이미지 로드

2주차 : 게임의 전반적인 틀 잡기
(추상화 및 클래스 생성)

3주차 : 로비 화면 및 장애물 일부 구현

4~7주차 : 캐릭터 컨트롤러 구현 및
충돌 처리 + 장애물 구현

7~8주차 : 오류 수정 및 코드 정리

프로젝트 개발 진행 상황 – 평균 70%

주차			진행률
1주	계획	게임 제작 관련 리소스 수집 및 이미지 로드	
	결과	필요 리소스 및 이미지 수집 완료.	100%
2주	계획	게임의 전반적인 틀 잡기 (추상화 및 클래스 생성)	
	결과	필요한 클래스 생성 완료 -> 이외에 필요하다고 느끼면 코드 작성 도중 추가 예정	90%
3주	계획	로비 화면 및 장애물 일부 구현	
	결과	로비 화면 (게임 제목 제외 완료), 장애물 중 나무만 출력되는 오류	80%
4주	계획	캐릭터 컨트롤러 구현 및 충돌 처리, 장애물 구현	
	결과	장애물(깃발, 돌, 나무) 랜덤 생성 및 장애물 움직임 완료	10%
5주	캐릭터 컨트롤러 구현 및 충돌 처리, 장애물 구현		
6주	캐릭터 컨트롤러 구현 및 충돌 처리, 장애물 구현		
7주	캐릭터 컨트롤러 구현 및 충돌 처리, 오류 수정 및 코드 정리		
8주	오류 수정 및 코드 정리		

Github commits 통계 스크린샷

