

2D게임프로그래밍 2차 발표

2024180002 강석주

프로젝트 개발 진행 상황 – 평균 67.5%

주차	작업 내용		진행률
1주	계획	리소스 확보 및 스킬 데미지, 체력 등의 값 책정	
	결과	완료	100%
2주	계획	전투 배경, 체력바 화면 출력	
	결과	완료	100%
3주	계획	캐릭터 객체 생성 및 움직임 구현	
	결과	캐릭터 화면 출력 완료	70%
4주	계획	캐릭터 움직임 구현	
	결과	미완료	0%
5주	계획	캐릭터 상호작용 구현 (충돌처리)	
6주	계획	피격 시 화면 및 캐릭터 움직임 구현	
7주	계획	스킬에 따른 스탠드 발동 구현	
8주	계획	시작 화면 구현, 부족한 부분 보완	
9주	계획	버그 수정	

프로젝트 계획 수정 내용

주차	계획 내용
1주	리소스 확보 및 스킬 데미지, 체력 등의 값 책정
2주	전투 배경, 체력바 화면 출력
3주	리소스 보충, 캐릭터 화면 출력
4주	리소스 보충, 캐릭터 화면 출력
5주	캐릭터 움직임, 스킬 구현
6주	스킬 구현
7주	스킬에 따른 상호작용 및 충돌처리
8주	타격감 구현 및 상호작용 부분 보완
9주	시작 화면 구현, 버그 수정, 데미지 밸런스 조정

Github 커밋 통계

Commits over the last year of riiverk/2DGP-Project

