

2DGP_2차 발표

2020184027 이준영




목차

1. 진행상황
2. 변경 내용
3. 커밋 통계
4. 데모 실행



1. 진행 상황

주차		진행률
1주	계획	자원 확보, 객체간 상태변환 설정
	결과	자원 확보 완료, 상태변환 설정 완료 100 %
2주	계획	객체 배치, 캐릭터 이동, 기본 움직임
	결과	객체 배치 및 이동 완료, 스킬 구현 X, 팀 구성 X 75 %
3주	계획	충돌 처리 및 객체간 상호작용
	결과	점수 처리, 공-객체간 충돌처리 완료, 게임 진행시간 X 75 %
4주~5주	계획	인공지능 상대 구현
	결과	2P_플레이어 먼저 구현 후 구현 예정 5 %
6주	계획	난이도 조정 -
7주	계획	게임 시작 화면, 버그 수정 및 보완 -
8주	계획	최종 점검 및 제출 

변경점 - 스킬

캐릭터별로 스킬을 사용하는 대신
팀별로 사용하도록 변경했습니다.

최초 계획 - 캐릭터별 스킬 사용

변경 계획 - 팀별 스킬 사용

변경 예시

Ex) 1팀_공이 많이 떨어짐

Ex) 2팀_복제된 캐릭터들이 상대 진영으로 전진함



변경점 – 캐릭터 수

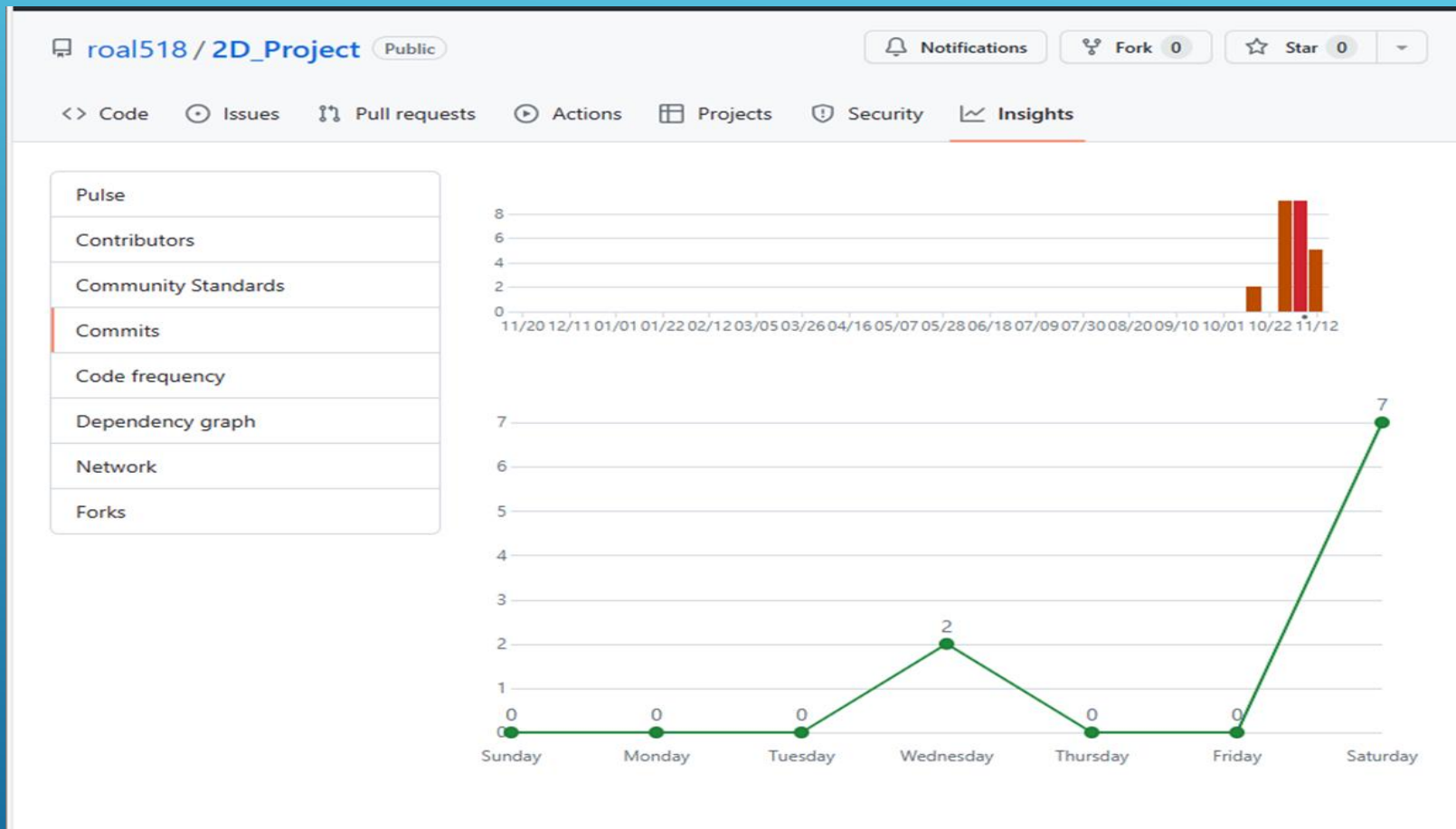
1개 팀의 선수 수를 조정하기로 했습니다.

최초 계획 – 3명

변경 계획 – 2명



커밋 통계



데모 실행

