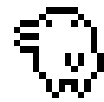


# 2DGP 2차 발표

2023192003 김연수



# 게임 개발 현황 *평균 66%*

1주차	계획	기본 리소스 자료 구하기, 캐릭터 성장 및 변화 시스템 기획	100%
	결과	기본 리소스 자료 구하기, 캐릭터 성장 및 변화 시스템 기획	
2주차	계획	메인 화면 구현, 이동 구현, UI 기본 디자인 구현	80%
	결과	메인 화면 구현, 이동 구현 x ( idle만 구현 ), UI 기본 디자인 구현	
3주차	계획	캐릭터 상태 구현, 성장 단계별 캐릭터 외형 변화 구현	60%
		캐릭터 상태 구현, 성장 단계별 캐릭터 외형 변화 구현X ( 유아기까지 구현 )	
4주차	계획	성장 별 다른 외형 생성 구조 시스템 구현 시작, UI 디자인 추가 (먹이주기, 놀아주기, 뒤로 가기 등)	50%
		UI 디자인 추가 (먹이주기, 놀아주기)	
5주차	계획	외형 생성 알고리즘 정리, 캐릭터 상태에 따른 화면 구현 추가, 추가 구현 및 중간 점검	40%
		추가 구현 (페이드인 앤 아웃)	
6주차	계획	캐릭터 별 랜덤으로 외형 설정 잘 되는지 체크 , + 밀린 구현 완료	~
7주차	계획	상세 성장 별 밸런스 조정 , + 밀린 구현 완료	
8주차	계획	최종 UI 개선 및 상세 오류 해결 및 릴리즈	



# 깃허브 커밋 통계

