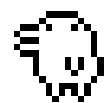


# 20GP 3차 발표

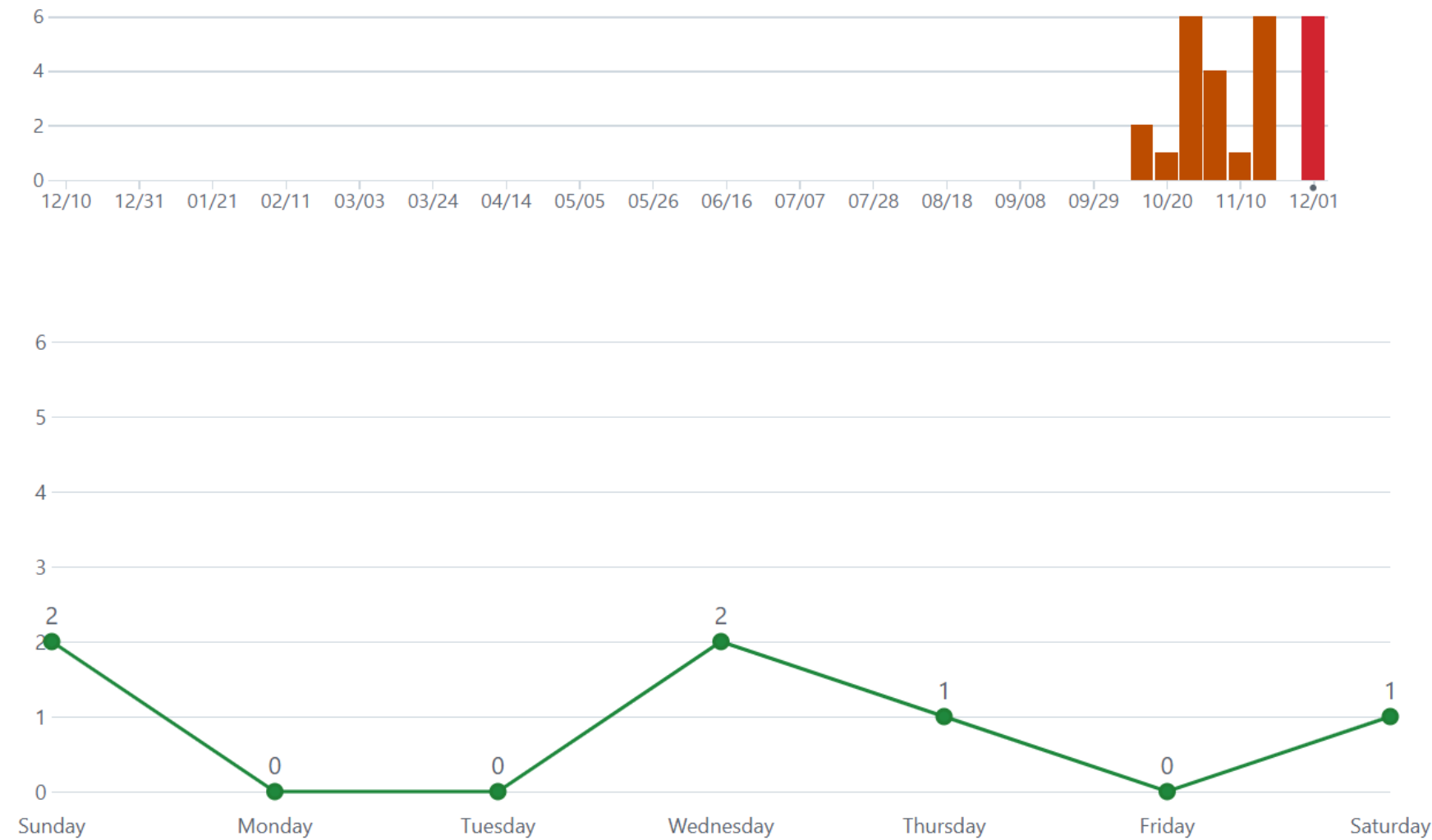
2023192003 김연수



# 개발 진척도

주차	목표 범위	실제 개발	진척도
1주차	기본 리소스 자료 구하기, 캐릭터 성장 및 변화 시스템 기획	기본 리소스 자료 구하기, 캐릭터 성장 및 변화 시스템 기획	100
2주차	메인 화면 구현, 이동 구현, UI 기본 디자인 구현	메인 화면 구현, 이동 구현 x ( idle만 구현 ), UI 기본 디자인 구현	80
3주차	캐릭터 상태 구현, 성장 단계별 캐릭터 외형 변화 구현	캐릭터 상태 구현, 성장 단계별 캐릭터 외형 변화 구현X ( 유아기까지 구현 )	60
4주차	성장 별 다른 외형 생성 구조 시스템 구현 시작, UI 디자인 추가 (먹이주기, 놀아주기, 뒤로 가기 등)	UI 디자인 추가 (먹이주기, 놀아주기)	50
5주차	외형 생성 알고리즘 정리, 캐릭터 상태에 따른 화면 구현 추가, 추가 구현 및 중간 점검	추가 구현 (페이드인 앤 아웃)	40
6주차	캐릭터 별 랜덤으로 외형 설정 잘 되는지 체크 , + 밀린 구현 완료	캐릭터 별 랜덤으로 외형 설정 잘 되는지 체크 + 밀린 구현 완료 + UI 추가	100
7주차	상세 성장 별 밸런스 조정 , + 밀린 구현 완료	성장 외형 랜덤 설정	0 (커밋 기록이 안되어 있음)
8주차	최종 UI 개선 및 상세 오류 해결 및 릴리즈	최종 UI 개선,추가 및 오류 해결 +사운드 추가+게임 방법 설명 추가+ 파일 릴리즈	100

# 깃 커밋 통계



1주차	2
2주차	1
3주차	6
4주차	4
5주차	1
6주차	6
7주차	0
8주차	6