

# 2D 게임 프로그래밍

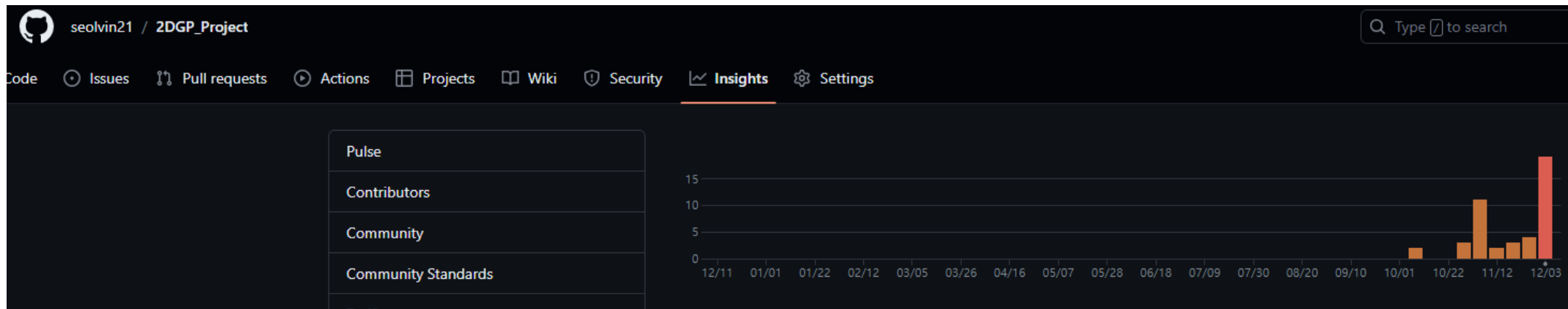
3차 발표

2022184034

# 프로젝트 개발 진척도 - 평균 89%

| 내용      | 목표 범위  | 실제 개발 완료 범위   | 진척도  |
|---------|--|---|------|
| 맵       | 서로 다른 거리 2종 구현   | 공장, 네온사인 거리 2종  | 100% |
| 캐릭터 컨트롤 | 마우스 움직임에 따른 이동, 'ad' 키 좌우이동 구현   | 마우스 움직임, 키보드 좌우이동   | 100% |
| 게임 기능   | 좌우이동 플레이어 위치에 따른 탄환이 닿는 범위 제한, 배경 좌우 스크롤링<br>탄환과 피전(클레이) 충돌<br>피전의 포물선 움직임<br>탄환을 늘려주는 아이템 피전<br>심호흡 미니게임으로 사격 범위 지정 | 좌우로 이동하는 플레이어의 위치에 따른 사격 범위 제한<br>탄환과 피전 충돌<br>심호흡 미니게임 구현      | 70%  |
| 게임 구성   | 시작 화면<br>미니게임 화면<br>게임 화면<br>랜덤 게임 결과와<br>순위에 따른 메달 출력   | 시작, 미니게임, 게임 화면<br>랜덤 순위 구현 못함<br>게임 종료 후 점수 저장, 점수순으로<br>랭킹 출력 | 85%  |
| 애니메이션   | 캐릭터, 피전, 배경화면 애니메이션  | 배경화면 애니메이션 구현 못함  | 85%  |
| 사운드     | 발사 효과음, 미니게임, 본 게임 배경음악<br>각 1종  | 시작화면 배경음악, 본 게임 배경음악<br>선택, 미니게임 실패/성공 발사 효과음                   | 95%  |

# 깃 커밋 통계



| 주              | 커밋 횟수 |
|----------------|-------|
| Week of Oct 8  | 2     |
| Week of Oct 29 | 3     |
| Week of Nov 5  | 5     |
| Week of Nov 12 | 12    |
| Week of Nov 19 | 19    |
| Week of Nov 26 | 26    |
| Week of Dec 3  | 3     |