

# 2D 게임 프로그래밍 2차 발표



2022184024 게임공학과 신우성

# 개발 계획 및 현재 진행 상황

주차	계획 및 결과	진행률
1	<p>게임 이미지(sprite sheet 등) 수집 및 기본틀 설립</p> <p>→ 모작하는 게임인 'Moonlighter' 이미지 찾기 실패 -&gt; 다른 이미지들로 대체</p> <p>→ 배경이미지는 png 수정해서 제작 중이다.</p>	80%
2	<p>캐릭터의 움직임 및 무기별 공격 구현</p> <p>→ 움직임 구현 성공</p> <p>→ but, 무기별 공격이 아닌 캐릭터가 변신하는 것으로 구현 변경 (수정사항)</p> <p>→ 변신 캐릭터 추가 예정, 충돌처리 다시 진행할 것.</p>	75%
3	<p>몬스터 구현(사망,공격,아이템 등) 및 충돌 처리</p> <p>→ 몬스터 4종류 추가할 예정인데, 현재 3종류만 구현</p> <p>→ 충돌처리 및 이동 시 그림 반대로 그려지게 해야함</p> <p>→ 드랍 아이템도 구현해야함</p>	60%
4	<p>배경 및 UI 구현</p> <p>→ 배경 찾기 어려움 -&gt; tiled로 구현 -&gt; 배경 충돌처리 구현 성공</p> <p>→ 현재 shop,dungeon 1 의 배경만 구현 성공</p>	40%

# 개발 수정 사항

## 원래 계획

- 5주차 : 판매 시스템 구현
- 6주차 : NPC 구현 및 대화 처리
- 7주차 : 보스 구현
- 8주차 : 사운드 구현
- 9주차 : 최종 디버깅 및 완성

## 수정된 계획

- 5주차 : 배경 및 UI 처리
- 6주차 : NPC 구현 및 대화 처리 및 판매 구현
- 7주차 : 보스 구현
- 8주차 : 사운드 구현
- 9주차 : 최종 디버깅 및 완성

# Github 커밋 통계

