

# 2D게임프로그래밍 최종 프로젝트 발표

# DAY 31

(※ Deadly Days 참고)

주차			진행률
1주차	목표	리소스 수집	
	완료	모든 리소스 수집 및 적용 완료	100%
2주차	계획	캐릭터 객체 구현	
	결과	캐릭터 레벨, 공격력, 공격속도, 체력, 이동, 건물/차 상호작용, 좀비 충돌 모두 구현 완료	100%
3주차	계획	좀비 객체 구현	
	결과	4종의 좀비, 플레이어 따라 이동, 사망 구현 완료	100%
4주차	계획	맵 구성, 맵 캐릭터 상호작용 구현	
	결과	건물, 차 랜덤 배치, 플레이어와 상호작용 모두 구현 완료	100%
5주차	계획	객체간 충돌처리 구현	
	결과	모든 객체들간의 충돌처리 구현 완료	100%
6주차	계획	로고모드, 타이틀모드, 로비모드, 게임오버모드, 아이템 구현	
	결과	로고모드, 타이틀모드, 로비모드, 게임오버모드 씬 전환 구현 완료. 재화, 캐릭터 ui, 능력치 업그레이드 구현 완료	100%
7주차	계획	배경음악, 사운드 적용	
	결과	배경음악, 사운드 적용 완료	100%
8주차	계획	점수저장	
	결과	점수 계산 구현, 저장 구현 못 함.	50%
9주차	계획	테스트 및 버그 수정	
	결과	모든 버그 수정 및 게임 플레이 테스트 완료	100%

Pulse
Contributors
Community
Community standards
Traffic
Commits
Code frequency
Dependency graph
Network
Forks
Actions usage metrics
Actions performance metrics

## Commits over the last year of sieun05/2DGP-TermProject

