

**2D게임프로그래밍
최종 프로젝트 발표**

DAY 31

(※ Deadly Days 참고)

24학번 오시은

| 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

