

2D게임프로그래밍 2차 프로젝트 발표

DAY 31

(※ Deadly Days 참고)

주차			진행률
1주차	계획	리소스 수집	
	결과	맵 리소스 / 플레이어, 좀비 리소스, 로고, 타이틀, 로비, 게임오버 리소스	30%
2주차	계획	캐릭터 객체 구현	
	결과	이동, 캐릭터 이동에 따른 카메라 이동, 공격 구현 완료 / 플레이어 피해 상태, 비트맵, 레벨, hp	90%
3주차	계획	좀비 객체 구현	
	결과	좀비가 플레이어 따라 이동, 사망 구현 완료 / 비트맵, 피해 상태	70%
4주차	계획	맵 구성, 맵 캐릭터 상호작용 구현	
	결과	맵 구성 객체(건물) 구현 / 자동차 구현, 건물 배치, 캐릭터-건물 상호작용 구현 필요	30%
5주차	계획	객체간 충돌처리 구현	
	결과	플레이어-좀비, 플레이어-건물, 좀비-좀비, 좀비-총알 충돌 구현 / 건물-좀비 처리 필요	70%
6주차	계획	로고모드, 타이틀모드, 로비모드, 게임오버모드, 아이템 구현	
	결과	로고모드, 타이틀모드, 로비모드, 게임오버모드 씬 전환 구현 완료 / 리소스 적용, 아이템 구현 필요	60%
7주차	계획	배경음악, 사운드 적용	
	결과		
8주차	계획	점수 저장 구현	
	결과		
9주차	계획	테스트 및 버그 수정	
	결과		

수정 계획

원래는 마우스 클릭시 건물과 상호작용하여 동료 캐릭터가 건물로 이동하게 하려고 했으나 플레이어 캐릭터가 가까이 이동하여 스페이스키 down시 상호작용하도록 변경하였습니다.

7주차: 리소스 적용, 플레이모드(플레이어, 좀비, 맵) 완성

8주차: 모드별 씬 전환, 로비 아이템, 점수저장 구현

9주차: 사운드 적용, 버그 수정

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

Commits

Number of commits per week

