

2D Game Programing

3차 프로젝트 발표

2019180021 송경윤

개발 계획 진행 상황

	계획	결과	진행도
1주차	1.리소스 수집 2.맵 구조 구상 및 좌표 지정	1.리소스 수집 완료 2.맵 구조 구상 및 좌표 지정완료	100%
2주차	1.캐릭터 이동 모션 구현 2.캐릭터가 바라보는 방향 눈물 프로젝트 발사	1.캐릭터 이동 모션 구현완료 2.캐릭터가 바라보는 방향 눈물 프로젝트 발사 완료	100%
3주차	1.적 각각의 이동 모션 구현 2.캐릭터가 일정거리 안으로 들어올 시 공격 구현	1.적 각각의 이동 모션 구현 완료 2.캐릭터가 일정거리 안으로 들어올 시 공격 구현 미완료	60%
4주차	1.아이템 배치 구상 2.아이템 장착 시 기능 구현	1.아이템 배치 구상 완료 2.아이템 장착 시 기능 구현 완료	100%
5주차	1.캐릭터와 적 AI 충돌 체크 2.1~4주차 구현 확인	1.캐릭터와 적 AI 충돌 체크 완료 2.1~4주차 구현 확인 - 3주차 적 공격 구현 미완료	70%

개발 계획 진행 상황

	계획	결과	진행도
6주차	1.특정 상황에 다른 애니메이션 구현 2.피격 시 체력 구현 3.아이템 장착 시 모션 구현	1.특정 상황에 다른 애니메이션 구현 미 완료 2.피격 시 체력 구현 완료 3.아이템 장착 시 모션 구현 완료	80%
7주차	1.피격 시 소멸 후 아이템 드랍 구현 2. 투사체 사이의 충돌 체크	적 공격 구현 할 예정	
8주차	1.실제 메뉴 구현 2. 추가 범위 기능 구현	1.실제 메뉴 구현 일부 완료 2. 추가 범위 기능 구현 - 아이템 제작 1개 더 할 예정, 보스 구현 예정	30%
9주차	밸런스 조정		
10주차	최종점검		

평균 개발 계획 진행도 : 85%



songkyeungyun / myproject Public



<> Code Issues Pull requests Actions Projects Security Insights

Pulse

Contributors

Community Standards

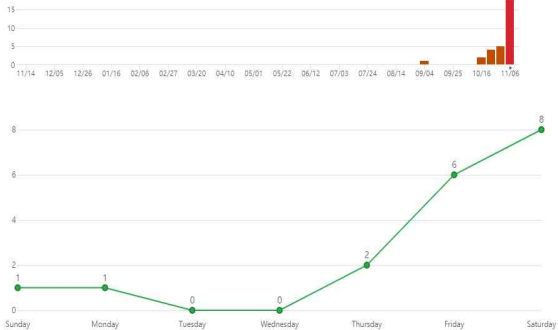
Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks



THE BINDING OF
ISAAC
THE DEMO!

CREDITS

PLAY MORE GAMES!



UNLOCK THE
FULL GAME
NOW!!
(ON STEAM!)



START

STATS • OPTIONS • COLLECTION

