

# 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 완료	100%
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	100%

# 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 미완료 2.피격 시 체력 구현 완료 3.아이템 장착 시 모션 구현 완료	80%
7주차	1.피격 시 소멸 후 아이템 드랍 구현 2. 적 AI 최종 구현	1.피격 시 소멸 후 아이템 드랍 미완료 2. 적 AI 최종 구현	70%
8주차	1.실제 메뉴 구현 2. 추가 범위 기능 구현	1.실제 메뉴 구현 일부 완료 2. 추가 범위 기능 구현 - 보스 구현, 장애물과 충돌체크	30%
9주차	밸런스 조정		
10주차	최종점검		

평균 개발 계획 진행도 : 90%



Search or jump to...



[Pull requests](#) [Issues](#) [Codespaces](#) [Marketplace](#) [Explore](#)

[songkyeungyun / myproject](#) Public



Unwatch 1



Follow

[Code](#) [Issues](#) [Pull requests](#) [Actions](#) [Projects](#) [Wiki](#) [Security](#) [Insights](#) [Settings](#)

Pulse

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks



© 2022 GitHub, Inc.

[Terms](#)

[Privacy](#)

[Security](#)

[Status](#)

[Docs](#)

[Contact GitHub](#)

[Pricing](#)

[API](#)

[Training](#)

[Blog](#)

[About](#)

THE BINDING OF  
**ISAAC**  
THE DEMO!

CREDITS

PLAY MORE GAMES!



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



START

STATS • OPTIONS • COLLECTION

