## 2D Game Programing

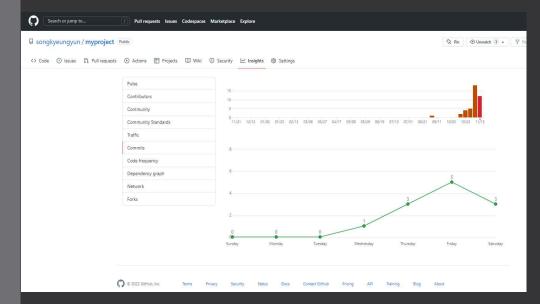
3차 프로젝트 발표

## 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 프로젝 트 발사	1.캐릭터 이동 모션 구현완료 2.캐릭터가 바라보는 방향 눈물 프로젝 트 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 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. 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 - <mark>보스 구현, 장애 물과 충돌체크</mark>	30%	
9주차	밸런스 조정			
10주차	최종점검			
평균 개발 계획 진행도 : 90%				



PLAY MORE GRAMES! CREDITS UNLOCK THE FOIL GAME NOW!! NEWGROUNDS.COM STARY

STATS . OPTIONS . Collection