

2DGP 2차 프로젝트 발표

2019184037 홍순욱



미비한 부분

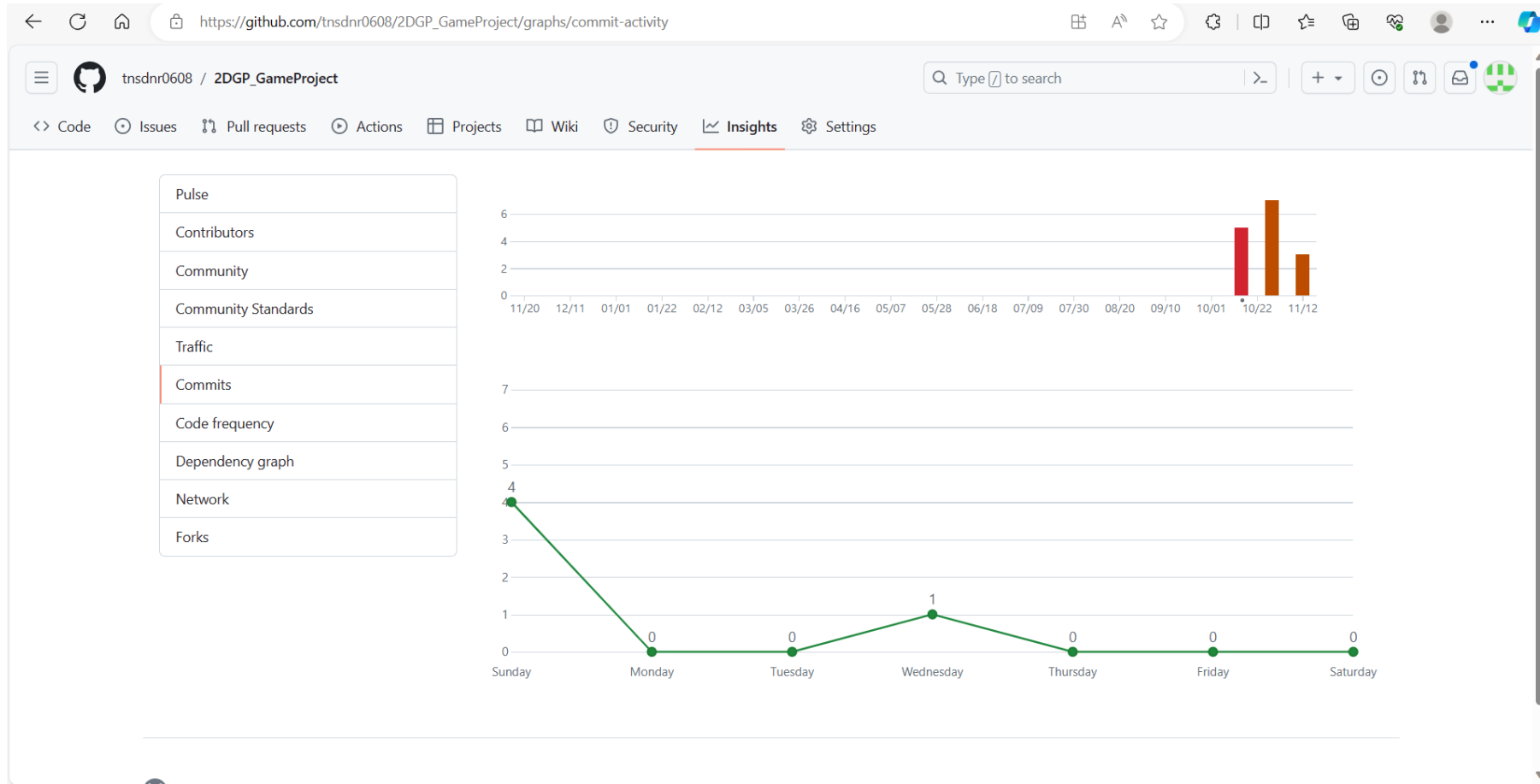
1. 피카츄의 점프 모션의 이상함, 점프 스프라이트 추가 x
2. 공의 움직임이 부자연스러워 수정중
3. 로고 부분, 엔딩 부분 사진 편집으로 인한 추가 x
4. 피카츄 스파이크 처리 x

| 주 차 | 게임 개발을 위한 예상 시나리오 | 세부적인 내용 | 진행률 |
|-----------|--|---|------|
| 1 주차 | 리소스 수집 및 게임 프레임 워크 구상 | 리소스 수집, 객체 class 및 함수를 어떤 방식으로 할지 구상 | 90% |
| 2 주차 | 게임의 기본이 되는 틀 구현 | 리소스 수집 후 편집 중, 객체 class 화 마무리 단계 게임의 기본적인 object 생성(캐릭 터, 배경, 공, 네트) 및 애니메이션 적용(이동, 공의 움직임 등) 공의 움직임 미비, 캐릭터 점프 미 비 | 70 % |
| 3 주차 ~ | 공에 대한 기술적인 측면 적용 (충돌 처리) | 1. 캐릭터와 공의 충돌 처리 2. 공이 화면 밖으로 나가지 않기 3. 캐릭터가 S를 입력하면 스파이 크 처리 등등.. | 40 % |
| 4 주차 | 게임 event 구현 (될 수 있으면 다이어그램 표현 후 개발) | 캐릭터 스파이크 처리, 캐릭터와 공 충돌처리 미비 캐릭터 컨트롤러 및 키보드 입력 처리, 타이머(제한 시간) 추가 | 60 % |

| | | | |
|------|---------------|--|------|
| 5 주차 | 게임 기본테마 생성 | 게임 테마(실행 메뉴, 메인 메뉴, 엔딩 메뉴 등등) 추가 | 30 % |
| | | 로고 화면 편집 후 바로 구현 예정 | |
| 6 주차 | 인공지능 구현 | 상대의 인공지능 구현 (1인용 게임), 다른 사람과 같이 할 수 있게 (2인용 게임) 구현 | 20 % |
| | | 2인용 게임 구현 완료 | |
| 7 주차 | 게임 사운드 적용 | 게임에 필요한 사운드 (캐릭터, 공 과 캐릭터 충돌, 공 스파이크) 적용 | 0 % |
| 8 주차 | 최종 점검 및 버그 수정 | 직접 게임을 하고, 버그 수정 및 더 추가하고 싶은 요소 추가 | 0 % |

Git Commit 횟수

(총 15번)



피카츄 배구

게임 실행

