1주차 계획표.

* 1. 이미지를 관리할 수 있는 전체적인 툴을 만들어낼 수 있어야함.
  2. 이미지를 캐릭터별로 관리 할 수 있는 툴을 만들어 내야함.
  3. 이미지에서 이제, 히트박스를 (추가)해서 만들어 낼 수 있어야함.
  4. 히트박스와 이미지를 서로 겹쳐서 볼 수 있게 제작을 해내야함.
  5. 툴 자체에서 큰 틀로 [캐릭터]->[이미지]->[히트박스] 같은 다르게 변경을 해야함.

->큰 틀로 캐릭터를 선택을 한뒤 하위 이미지로 들어가는 형식으로의 무언가가 가능하게 해봐야함.

번외->한번에 이어져있는 이미지에서 그 이미지 사이에 히트박스를 넣는다고 생각을 하면?

이미지 번호 3이 실행 된다고 할 때, 히트박스가 시작이 되며 이미지 번호 6이 끝날 때 히트박스가 사라진다고 생각을 해낸다면.? 가능이야 할것임.

2주차 계획표

이미지 리소스에서 비교적, 이펙트가 수수하거나 간단한 캐릭터를 예시로 만들어내야함.

커멘드 시스템은 선입력 후출 방식으로 623 방식으로 입력하면 326 꺼내거나, 623이 입력되고 버튼이 입력될 경우 사라지는 커멘드 시스템을 이때 만들어야함.

캐릭터와 관련된 히트박스와의 상호작용, 커멘드, 체력, 기 게이지등의 슬롯을 만들어야내함.

3주차 이후로는 1주차에 만들어진 툴의 문제점들을 찾아내거나, 부족한 점들을 수정해야함.

격투겜은 툴 자체의 문제이니까 3~4주차는 툴 자체를 보완하며, ai및 2p와의 전투 구현에 힘을 쓰기.

툴만 완성된다면 이미지 제작 리소스에 큰 문제들은 없어지기에, 캐릭터를 2~3개 생성하여 캐릭터 선택창을 만들어봐서 캐릭터를 선택한다라는 느낌을 추가해보기.

툴에서 2가지를 관리 할 수 잇다면? 이미지와, 히트박스.

이미지의 개개인 위치를 선정하거나, 이미지의 카메라를 잡아낼 수 있는 툴을 만들어낼 수 있는 것을 따로, 이미지에서 히트박스 생성을 따르게 만들어 낼 수 있다면.

툴에서 캐릭터의 이미지, 히트박스를 이용하면 됨.

스테이지 자체는 이미지 하나로 만들어내면 됨.

1주차에는 툴 제작에 온 힘을 쓰기.