

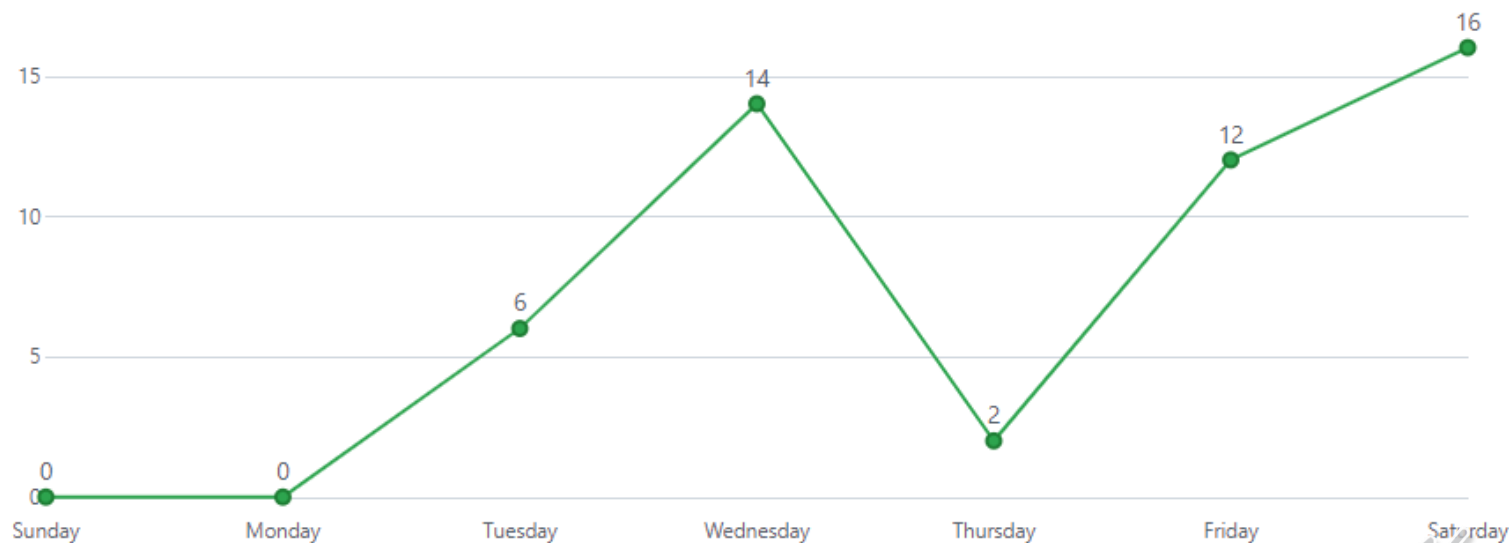
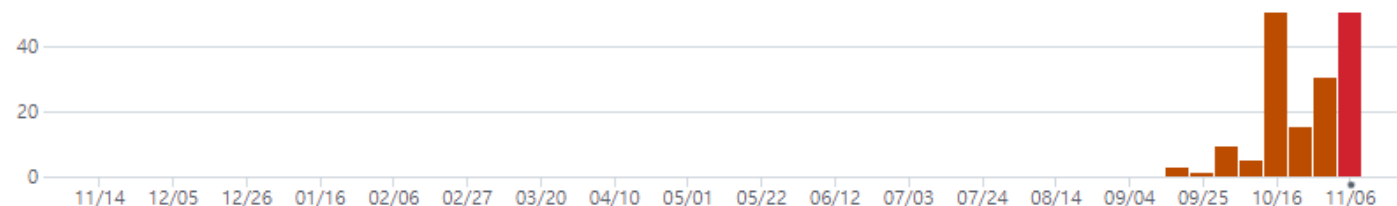
# 2D 게임 프로그래밍

## 3차 발표

• 개발 평균 진행률 81%

주차	내용	계획	수정 사항 & 결과	진행률
1주차	리소스 수집 기본 프레임 워크	1. 각종 리소스 수집 2. 기본 뼈대를 잡기 위한 Object, Transfrom, Collider, FrameTime, Camera EndlessTile등의 프레임 워크 짜기	모두 구현	100%
2주차				
3주차	기본 이동 충돌 처리	1. 플레이어 움직임 구현 2. Object의 충돌 처리 구현	모두 구현	100%
4주차	몬스터 AI	1. 몬스터가 Palyer을 찾아가는 알고리즘 구현	모두 구현	100%
5주차	중간 점검	1. 1~4주동안 부족한 점 보완 2. 기본 UI 구현	1. GameOver와 GameWin, PlayStop 씬 부분 구현 2. 기본 UI 부분 구현 ( Button, Text)	50%
6주차	스킬 시스템	1. 유저가 사용할 Skill을 구현 2. 특정 키나 마우스 이벤트에 의해 발동 되도록 구현	모두 구현	100%
7주차	적군 최종	1. 몬스터의 생명 주기가 끝나면 죽으면서 동시에 Item 드랍을 하는 시스템을 구현	1. 생명 주기 구현 2. Item 드랍 구현 3. 몬스터 종류 3개 추가	100%
8주차	아군 최종	1. 떨어진 Item을 습득하는 것을 구현 2. 아군 시스템(스킬, 이동 등) 부족한 점을 보완	1. Item 습득 구현 2. 스킬 7종류 추가 3. Item을 이용한 Player 강화 시스템 미구현	80%
9주차	난이도	1. 특정 시간이 지나면 난이도가 상승 2. 특정 시간이 지나면 새로운 스킬 습득 3. 10분이 지나면 게임 클리어	1. 60초 마다 레벨업하도록 구현 2. 60초 마다 몬스터의 종료와 숫자가 늘어나게 구현 3. 10분이 지나면 게임 클리어	100%
10주차	마무리	최종 점검 및 릴리즈		



[Pull requests](#) [Issues](#) [Codespaces](#) [Marketplace](#) [Explore](#)[weariness00 / Just-Run](#) Public[Pin](#) [Unwatch 1](#) [Fork 0](#) [Star 0](#)[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](#)

# 그냥 튀어!

Just Run!

시작

종료