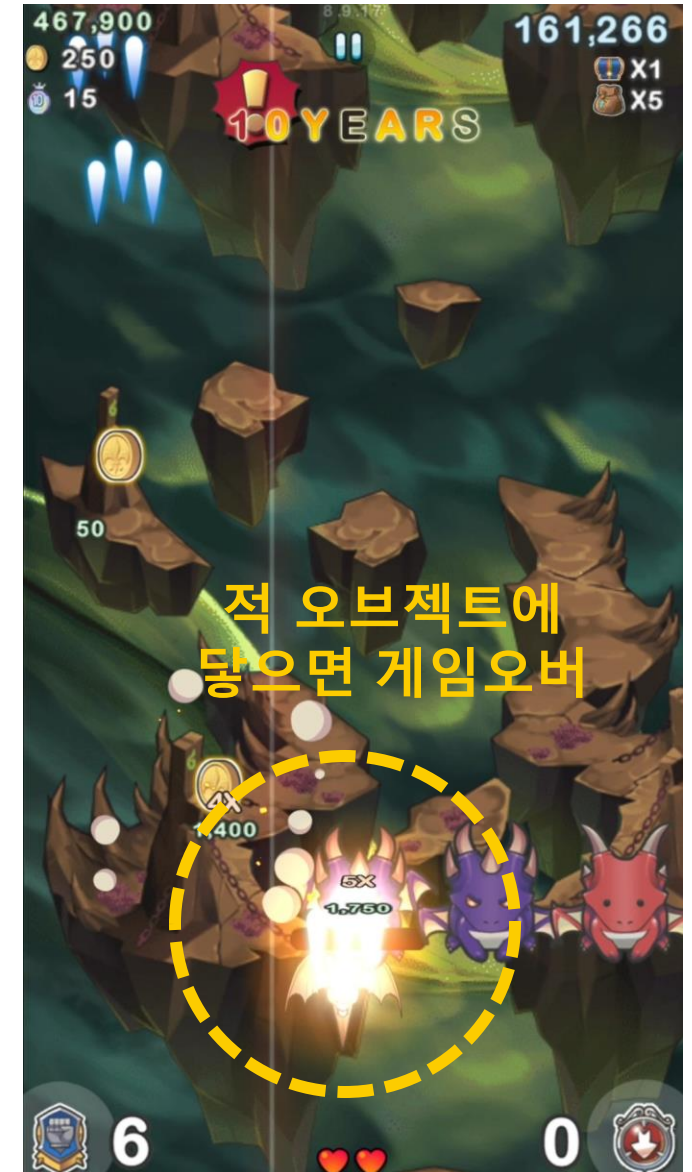
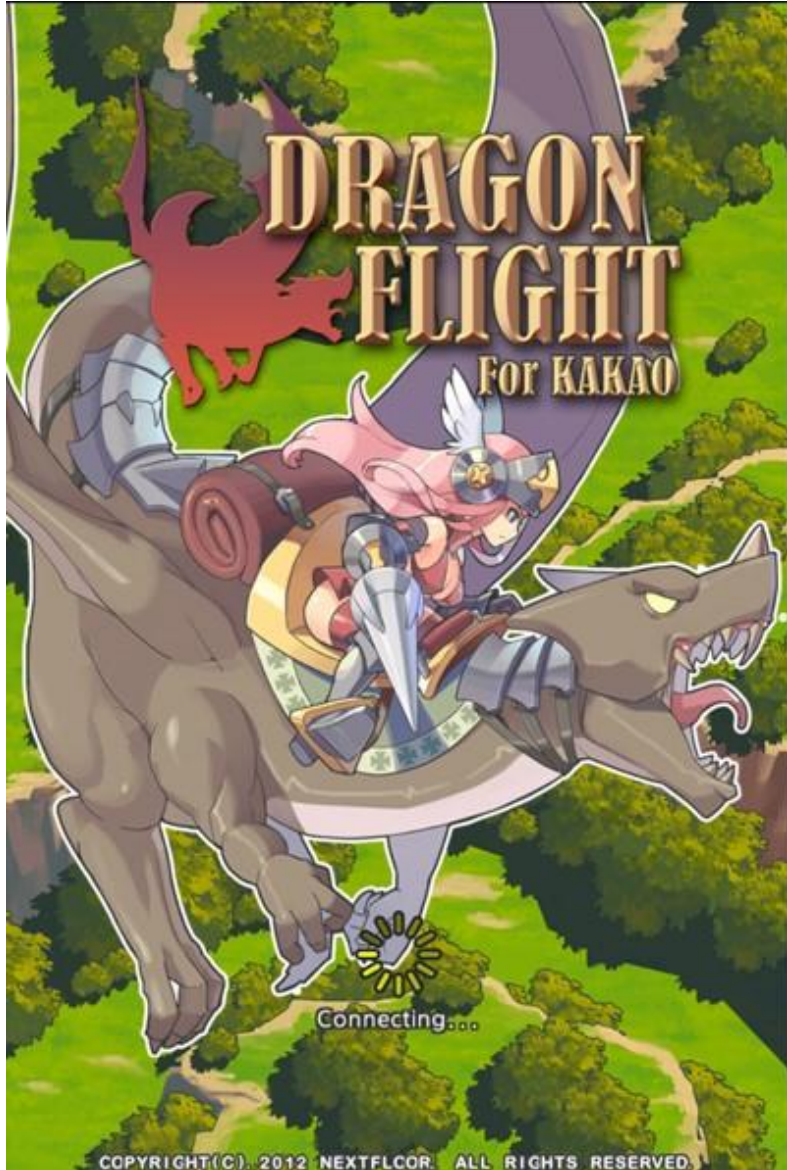


2D 게임 프로그래밍 1차 발표

게임공학과 2019180027 이건호

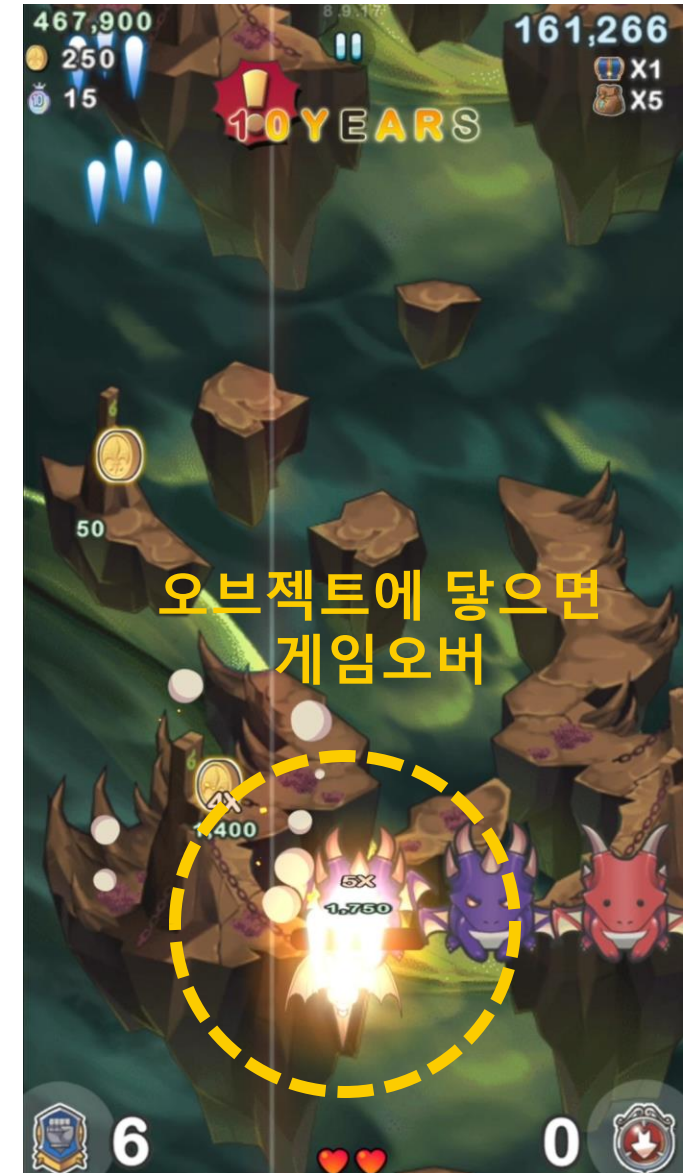
게임 컨셉



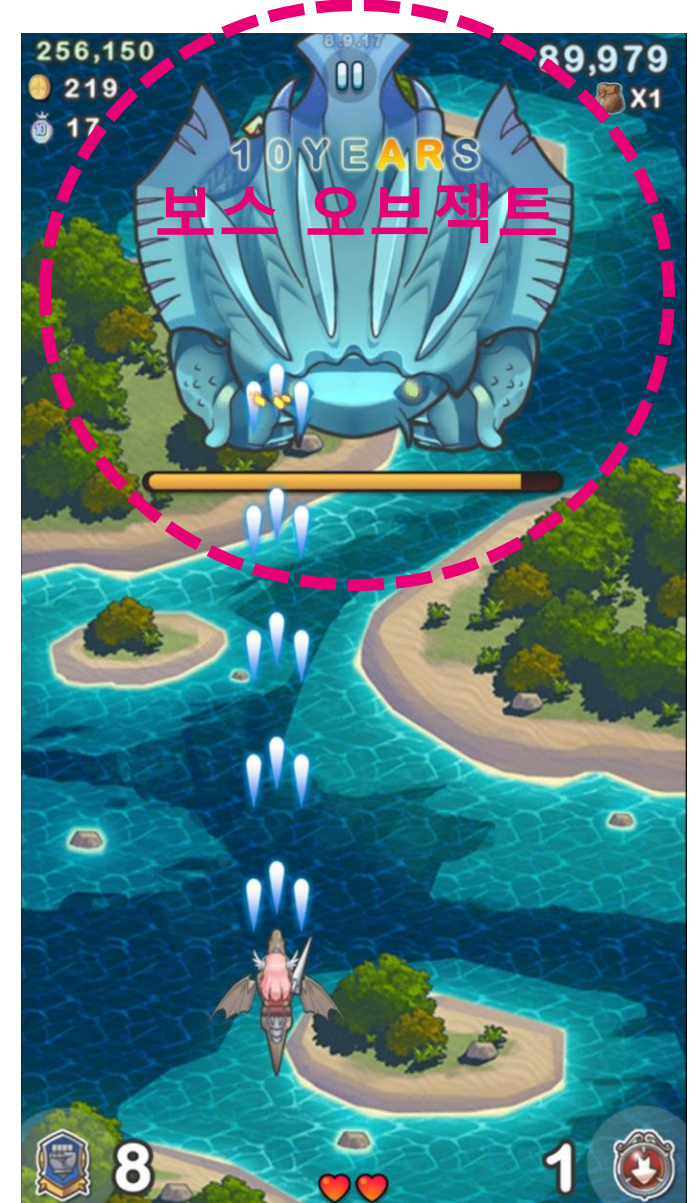
개발 범위

	최소 개발 범위	추가 개발 범위
캐릭터 이동	W, A, S, D키로 상하좌우 이동과 대각선 이동	키보드가 아닌 마우스로 캐릭터 이동
캐릭터 공격	마우스 좌클릭으로 기본 공격, 마우스 우클릭으로 스킬 공격(쿨타임 존재)	키보드 스페이스바로 폭탄 사용하여 현재 보이는 적 오브젝트 모두 파괴(보스 제외)
적 오브젝트	파괴가능한 용 오브젝트, 파괴불가능한 운석 오브젝트	각 스테이지의 마지막마다 보스 추가(보스는 여러 종류의 공격 패턴을 가짐)
스테이지	2개 스테이지(숲, 사막) 스테이지는 일정 시간마다 바뀜	2개 스테이지 더 추가(계곡, 빙하)
난이도	스테이지가 넘어갈수록 용 오브젝트의 체력이 높아지고, 운석 오브젝트가 자주 나옴	
게임 규칙	내 캐릭터와 적 오브젝트가 충돌하면 게임오버 용 오브젝트는 공격으로 파괴가능 운석 오브젝트는 공격으로 파괴불가 스테이지 모두 클리어 또는 게임오버 시 점수화면	보스 오브젝트는 공격으로 파괴가능(폭탄으로 파괴불가) 운석 오브젝트는 폭탄으로 파괴가능
사운드	용 오브젝트 파괴 소리, 스킬 사용 소리, 적 오브젝트와 충돌 소리	폭탄 사용 소리, 운석 오브젝트 파괴 소리 보스 파괴 소리
이펙트	용 오브젝트 파괴 이펙트, 스킬 사용 이펙트, 적 오브젝트와 충돌 이펙트	보스 등장 이펙트, 폭탄 사용 이펙트, 운석 파괴 이펙트

최소 범위 개발 시 게임 실행 흐름



추가 범위 개발 시 게임 실행 흐름



개발 일정

1주차	리소스 수집 및 캔버스 좌표 설정	<ol style="list-style-type: none"> 1. 리소스 수집(배경, 내 캐릭터, 용, 운석, 총알) 2. 내 캐릭터가 처음 나타날 좌표 설정(캔버스 상에서 가장 왼쪽 중앙) 3. 적 오브젝트가 처음 나타날 좌표 설정(캔버스 상에서 가장 오른쪽)
2주차	스테이지 배경 및 캐릭터 이동 구현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 캔버스에 스테이지 배경, 내 캐릭터 이미지 추가 2. 내 캐릭터 상하좌우, 대각선 이동 구현(W, A, S, D키)
3주차	적 오브젝트 구현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 파괴가능한 용 오브젝트 추가 및 이동 구현 2. 파괴불가능한 운석 오브젝트 추가 및 이동 구현
4주차	캐릭터 공격 및 적 체력 구현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 총알이 나타날 좌표 설정 및 오른쪽으로 이동 구현 2. 스킬 사용 시 기본 공격보다 더 강한 총알 발사 3. 파괴가능한 용 오브젝트 체력 구현
5주차	게임오버, 게임클리어 및 점수화면 구현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 적 오브젝트와 충돌 시 게임오버 구현 2. 모든 스테이지 클리어 시 게임클리어 구현 3. 게임오버 또는 게임클리어 시 나타나는 점수화면 구현
6주차	중간점검	<ol style="list-style-type: none"> 1. 총알과 파괴가능한 용 오브젝트 간의 상호작용 점검(피격판정 및 체력 및 파괴) 2. 내 캐릭터와 적 오브젝트와의 충돌 점검(피격판정) 3. 게임오버 및 게임클리어 시 점수화면 점검
7주차	스테이지 구현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 첫번째 스테이지인 숲 스테이지 제작(쉬운 난이도)
8주차	스테이지 구현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 첫번째 스테이지 부족한 부분 추가 2. 두번째 스테이지인 사막 스테이지 제작(중간 난이도)
9주차	스테이지 구현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 첫번째 및 두번째 스테이지 부족한 부분 추가 2. 스테이지 클리어 시 다음 스테이지로 문제없이 넘어가는지 점검
10주차	최종점검	<ol style="list-style-type: none"> 1. 게임 플레이해보며 문제있는지 점검 2. 게임시작 및 게임종료 점검