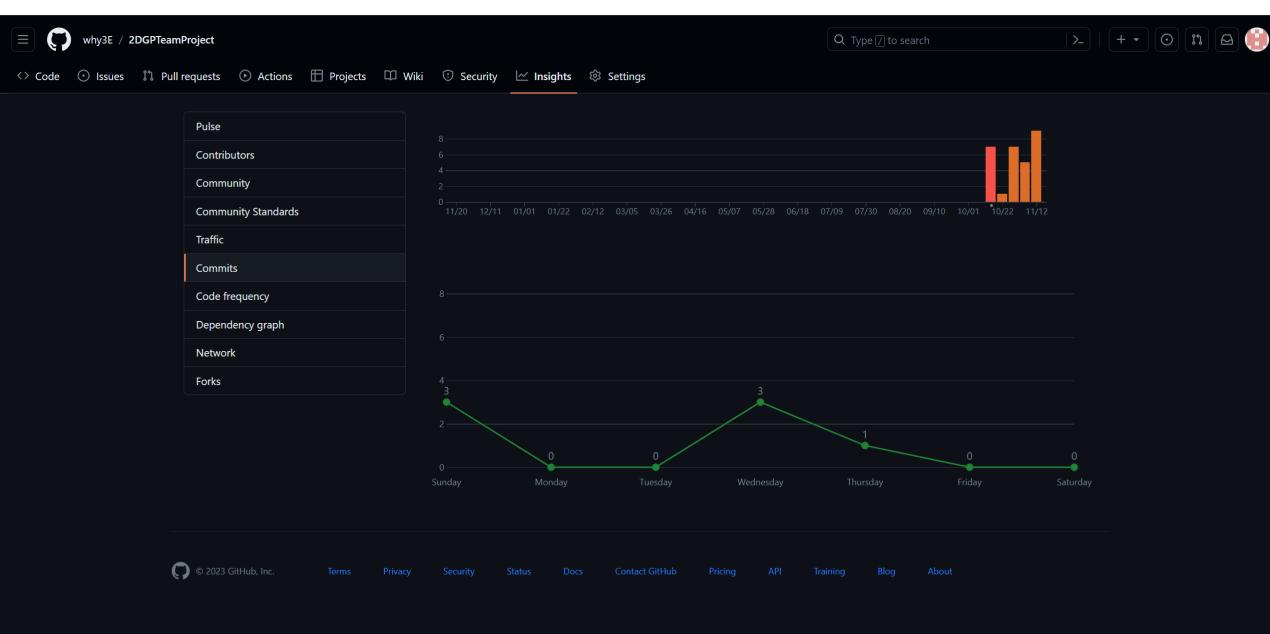
# 2DGP 2차 프로젝트 발표

2019182025 - 원정우

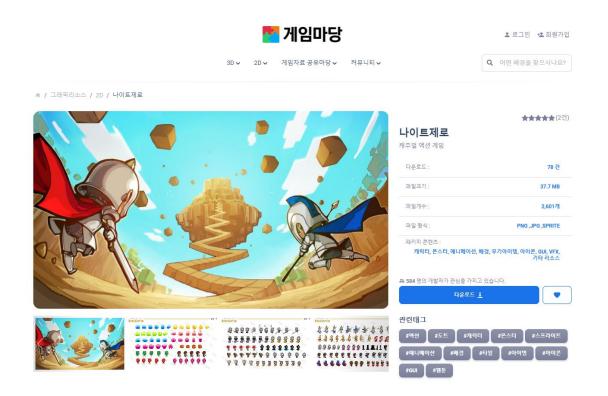
2023 - 2학기 (2D게임프로그래밍 02반)

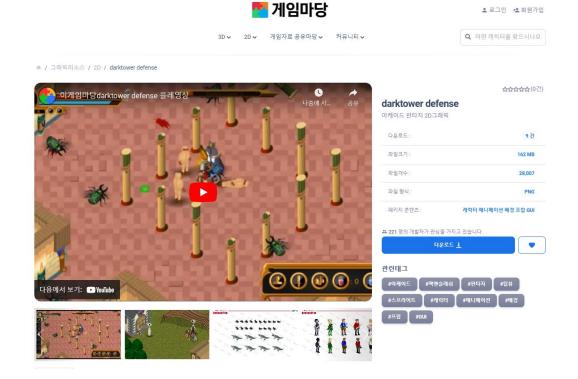
## 프로젝트 개발 진행 상황 - 평균 80%

기간	계획	결과	진행률
1주차	<ol> <li>리소스 수집</li> <li>사운드 수집</li> </ol>	1. 리소스 수집 미완료(시작화면, UI) 2. 사운드 수집 미완료	6 0%
2주차	<ol> <li>캐릭터 이동 개발</li> <li>캐릭터 패시브 개발</li> <li>캐릭터의 체력, 경험치 개발</li> </ol>	<ol> <li>캐릭터 이동 개발</li> <li>캐릭터 체력 개발</li> <li>캐릭터 패시브 개발(공격속도, 이동속도)</li> <li>캐릭터 경험치 개발</li> </ol>	100%
3주차	<ol> <li>몬스터 이동 구현( 캐릭터 유도기능)</li> <li>일정 시간마다 생성되는 기능 개발</li> <li>몬스터 사망 개발</li> </ol>	<ol> <li>몬스터 이동구현(캐릭터 유도 기능)</li> <li>일정 시간마다 생성되는 기능 개발</li> <li>몬스터 피격판정, 사망 개발</li> </ol>	100%
4주차	1. 타격 스킬들 구현, 몬스터 처치 시 경험치 획득 개발 2. 공격시 데미지 개발 3. 몬스터 공격 개발	1. 공격스킬 화살, 검 구현, 마법 공격 판정 미 구현	6 0%
5주차		2. 몬스터 공격 개발 구현 3. 공격시 데미지 구현 4. 몬스터 처치시 경험치아이템 미구현	0 0 70
6주차	부족한 부분 추가 개발 - 몬스터 2~3종, 아이템 6개(패시브 3개 + 스킬 3개) 모두 개발 - 이동, 공격, 경험치, 사망 개발 - 데미지 출력, 아이템 선택 부분 개발 - 일시정지 개발 - 시작화면, 게임진행 화면 2개 개발	1. 시작화면, 게임진행 화면 2개 개발	
7주차			
8주차	최종 점검, 피드백 수령 및 개발 완료		



### 원래 예상 사용 자료





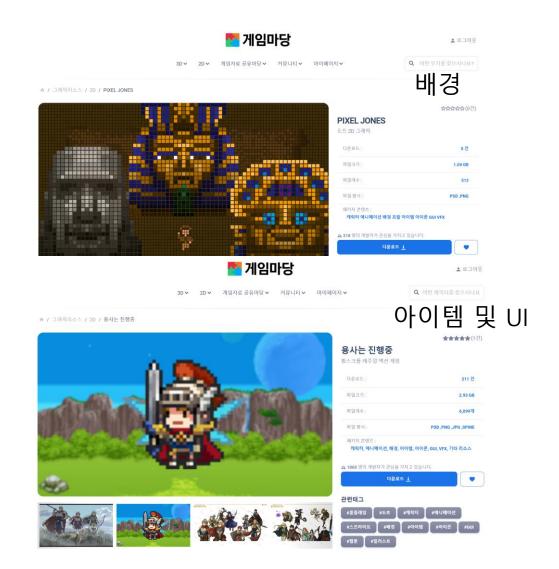
로그인 ★ 회원가입

#### **점점 게임마당**

♠ / 그래픽리소스 / 2D / 나이트제로

3D V 2D V 게임자료 공유마당 V 커뮤니티 V 마이페이지 V





Q 어떤 캐릭터를 찾으시나요

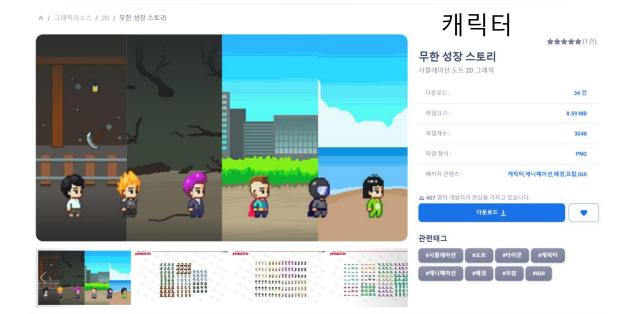
### 아이템 및 UI



▲ 로그아웃

2D > 게임자료 공유마당 > 커뮤니티 > 마이페이지 >

Q 어떤 캐릭터를 찾으시나요



## 게임 개발 범위

내용	최소 구현	
캐릭터 이동	8방향 이동 (상하좌우를 기반으로 대각선 이동 추가)	
게임 진행	1. 적 제거시 일정 경험치 아이템 드랍 2. 피격시 체력감소, 체력 0일때 게임 패배 3. 경험치를 통해 레벨을 올렸을 때 랜덤한 스킬 3개중 1개 선택하여 획득 4. 일정시간(5~10분)을 버티면 게임 승리	
캐릭터 스킬	스킬들은 각자 캐릭터의 위치를 기준으로 자동 사용	
아이템 및 스킬	아이템은 최소 6개 구현(패시브 아이템 3개 + 스킬 아이템 3개)	
적	적은 화면 가장자리에서 자동으로 생성 적은 캐릭터에게 계속 직선방향으로 접근	
난이도	시간이 지날수록 적의 체력과 숫자가 증가	
사운드	배경음악, 효과음 등 5가지 이상 추가	