개발 범위

-최소 범위

영웅컨트롤:

양방향 이동(좌우)(마우스 또는 키보드 입력)

공격범위 내 적 자동 공격

영웅 기술: q,w,e,r, 4가지 스킬 구현

맵: 수성전,공성전 모드를 위한 2가지 맵 구현

적 ai:

사거리 내에 적만을 공격하며 적기지를 향해 이동

난이도: 스탯 조정

게임 기능:

피격시 체력 감소

적 제거마다 점수 획득, 이후 스테이지에서 획득한 점수에 따른 보상 지급

획득한 보상으로 업그레이드 가능(영웅,병력)

한 화면에 맵이 다 보이도록 구현

사운드: 칼,화살,폭발 등 전투 관련 구현

애니메이션: 공격,피격,이동 등 구현

-최대 범위

영웅컨트롤:

+점프,방어

+사용자 키 입력에 따른 공격 변화

영웅 기술: 스킬 조합을 통한 다른 결과

맵: +토벌전,호위 모드

적 ai:

+적이 등 뒤로 넘어오면 돌아봐서 공격

+중요 오브젝트(투서기)등을 사수하면서 이동

+일정 확률로 카운터 어택

게임 기능:

+피격시 장비 내구도 감소

+병력들의 사기에 따른 능력치 변화

+듀토리얼 모드 추가

+전투 외에 경영 시스템 추가(건물 생산 등)

+사망시 스킬 숙련도 감소\

+화면 이동을 추가하여 맵길이 확장

사운드: 공성 무기,마법, 보스 몬스터

애니메이션: 마법 이펙트,대형 몬스터들의 모션 추가

개발 일정(최소 기준)

1주차(수집 및 좌표 처리)

1. 스프라이트 가능한 리소스 수집
2. 캔버스 위 성채와 타워 좌표 지정

2주차(기본 오브젝트)

1. 수비 타워와 기본 병력 구현
2. 기본 병력 ai(적진영으로 이동)
3. 영웅 컨트롤 구현

3주차(마우스 동작)

1. 마우스를 이용한 화면 스크롤
2. 마우스 각도 조절을 통한 타워의 공격

4주차(적군 생성)

1.5종류 이상의 적 구현

2.충돌 체크

5주차(추가 구현 및 중간 점검)

1. UI구현
2. 중간 점검 및 보완

6주차,7주차(아군 최종)

1.타워 오브젝트에 사용되는 스프라이트 적용

,2.타워 업그레이드 구현

1. 미구현 부분 구현

8주차(적군 최종)

1. 경험치 구현
2. 모션에 따른 스프라이트 구현
3. 추가 부분 구현

9주차 (밸런스 조절)

1. 게임 시작,종료 처리
2. 밸런스 조절

10주차 (마무리)

최종 점검