



## 1차 발표 계획

## 중간 점검 이후

Q \* 0 ×

5주차	추가 구현 및 중간 점검	<u>가구 배치 방식: 고정-&gt;가변 으로 수정</u> 기존 맵 확장 & 새로운 맵 추가	100%
6주차	스테이지 별로 난이도 조정	<u>스테이지 없앰.</u> 주인공 위치에 따라서 카메라 위치가 움직이도록 변경	100%
7주차	커피 오브젝트 최종	새로운 맵 프레임워크 제작, <u>상점 UI제작, 아이템창 UI제작</u>	60%
8주차	좀비 손님 오브젝트 최종	모든 아이템에 대하여 가게맵에 배치 가능하도록 구현. <u>동물 오브젝트 제작</u>	30%
9주차	튜토리얼 제작	좀비 오브젝트 & 컵 오브젝트, 모든 아이템 <u>가격 조정</u>	
10주차	마무리	가게 확장 시스템 구현, 사운드 구현	



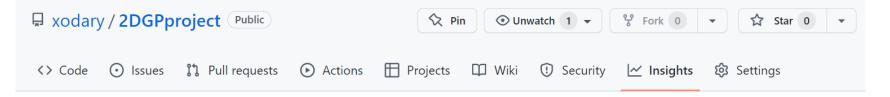


## 2DGP









Pulse

Contributors

Community

Community Standards

Traffic

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks

2.0 -



