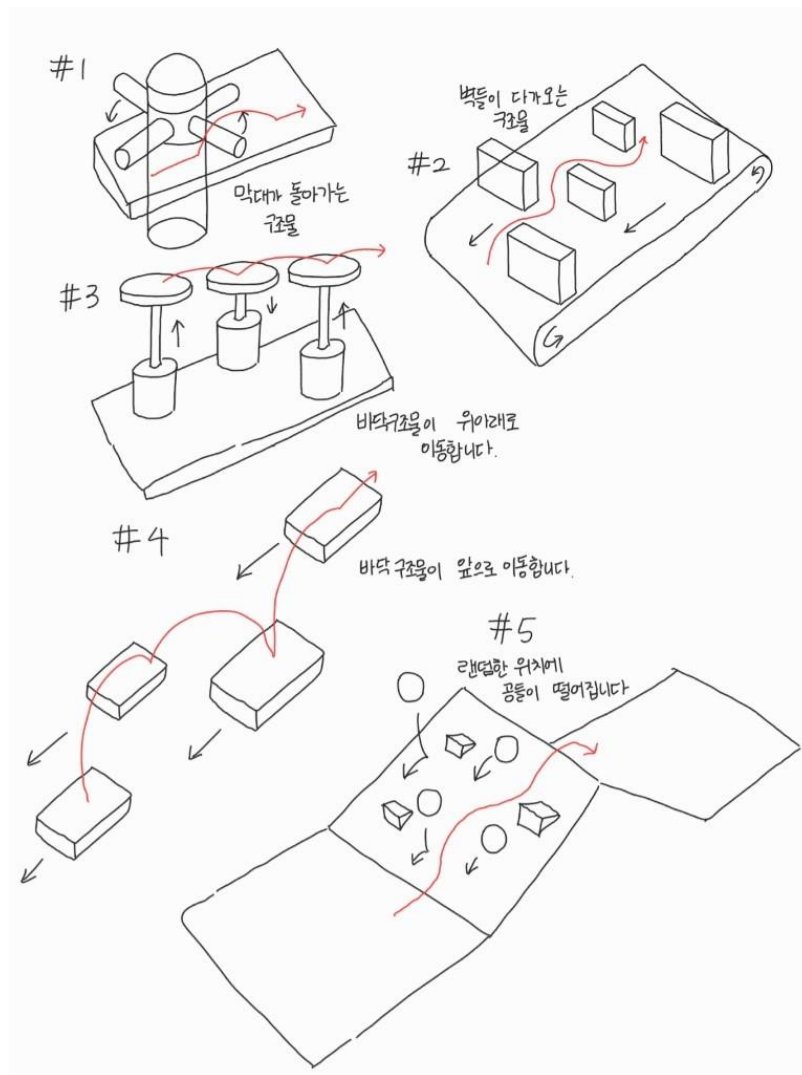
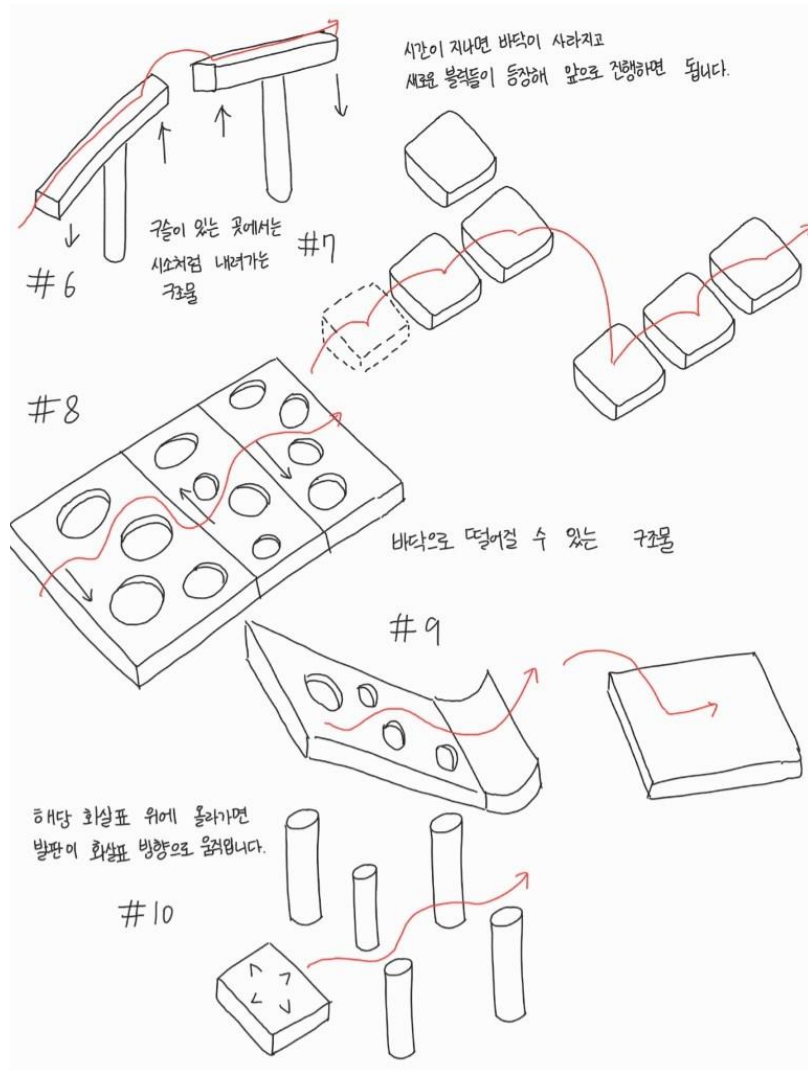


프로젝트 중간 보고서

1815060 문정현

1. 계획서 대비 진행 상황 비교





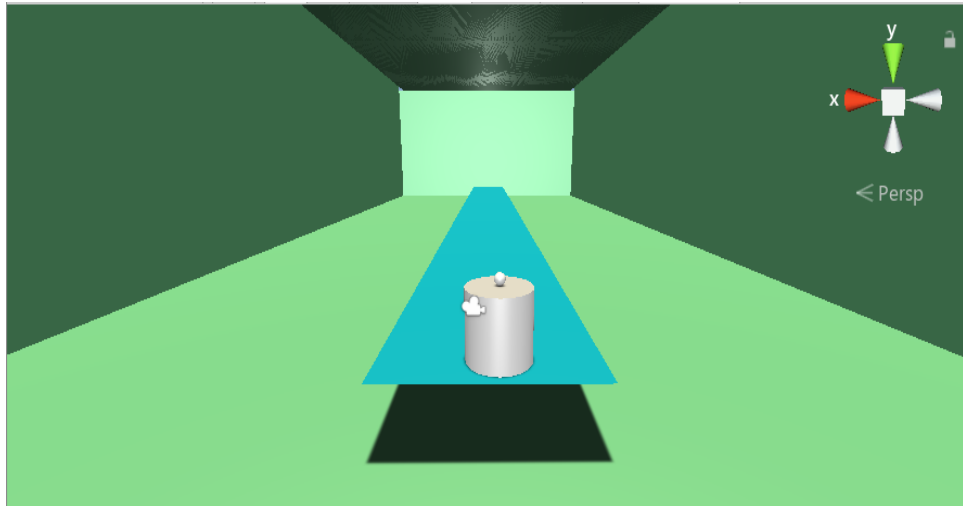
- 총 3스테이지로 구성
- 2스테이지는 #10로만 구성 + 총 쏘기 액션 추가
- 추가적인 보스전을 3스테이지로 추가
- #6, #8, #9, #10를 제외하고 새로 추가된 1개의 구조물을 포함한 7개의 구조물 중 4개로 1스테이지 구성
- 플레이어의 체력은 3개
- 스테이지마다 세이프 포인트 존재

2. 최종 마무리까지 구현해야 되는 사항

- 구조물들 색상 적
- Main Script : 게임 시작화면, 게임 오버 메소드, 세이브 포인트, 오디오 및 효과음
- Camera : 3인칭 카메라 뷰로 구조물로 시야 가림 해결
- Player : 플레이어 이동시 오브젝트 각도 회전, 사격 기능
- 2 Stage : 랜덤 적 배치 및 방해물 배치 메소드
- 3 Stage : 추가적인 구조물 배치 구성 및 적 행동 메소드
- #7 : 이동 패턴 2가지 추가
- #10 : 다른 물체와 충돌 시 움직임 정지 구현, 이동 시 오브젝트 각도 회전

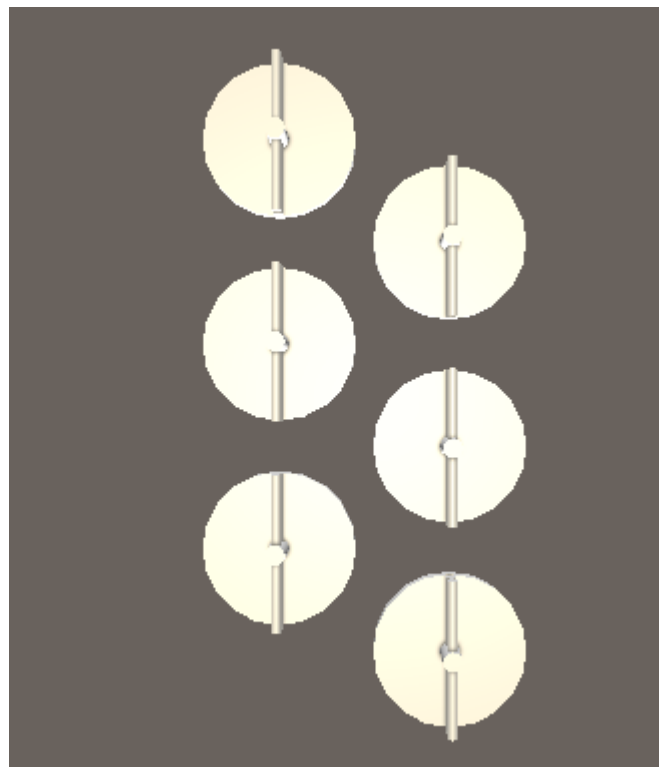
3. 현재까지의 구현 내용의 실행 화면 및 설명

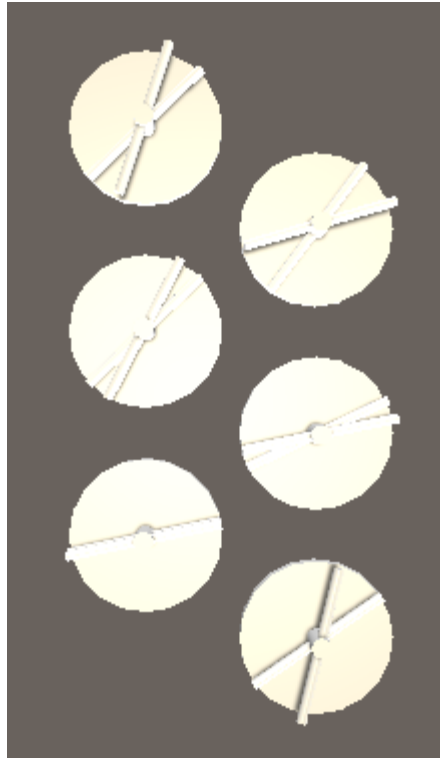
- 스테이지 1 시작 지점(플레이어 스폰 위치)
: 파란 바닥과 플레이어가 접촉 시 낙사로 판정되고 스테이지 1의 시작 지점으로 스폰됩니다.



- #1의 실행 화면

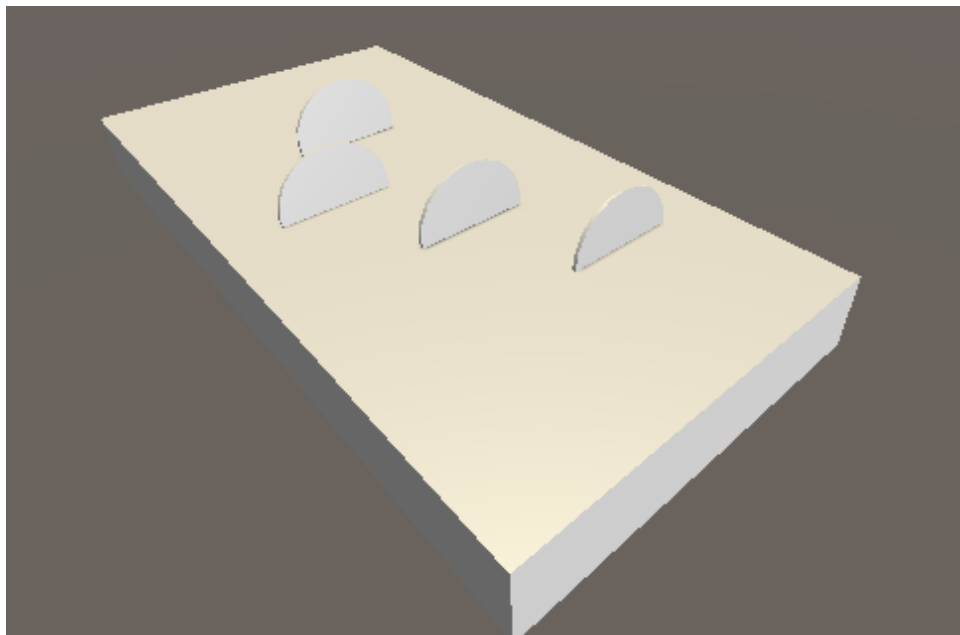
: 원통 모양의 막대기 2개가 서로 다른 속도로 회전합니다.





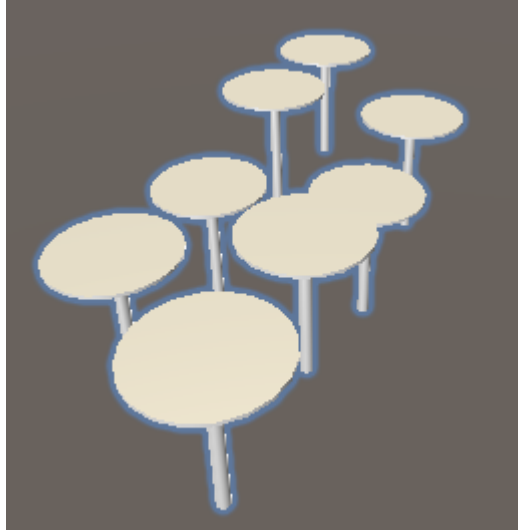
- #2의 실행 화면

: 원모양의 벽이 랜덤 위치에서 생성된 후 일정 X축 범위에서 이동하면 다가오고 각 오브젝트는 생성된 이후 일정 시간이 지나면 자동으로 소멸됩니다.



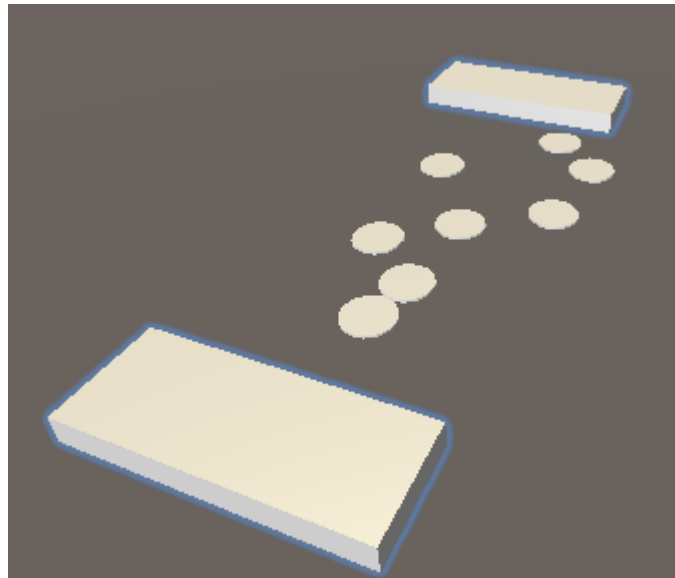
- #3의 실행 화면

: 원모양의 바닥을 지지하는 실린더가 각기 다른 속도로 위아래로 이동합니다.



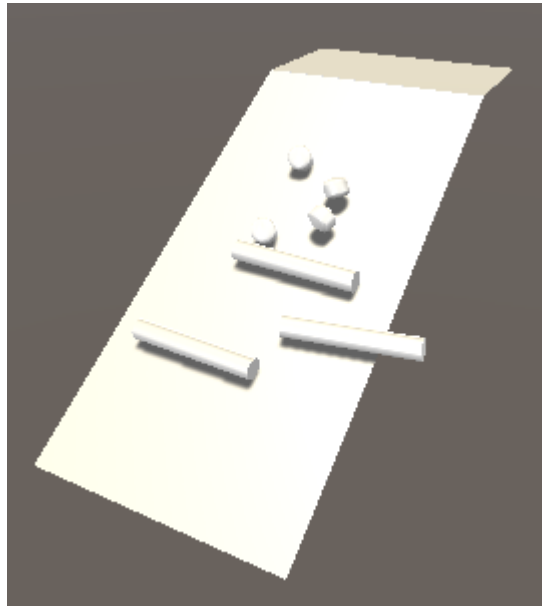
- #4의 실행 화면

: 발판 구조물이 랜덤 위치로 생성된 후 일정한 X축 범위 내에서 이동하면서 앞으로 다가옵니다.



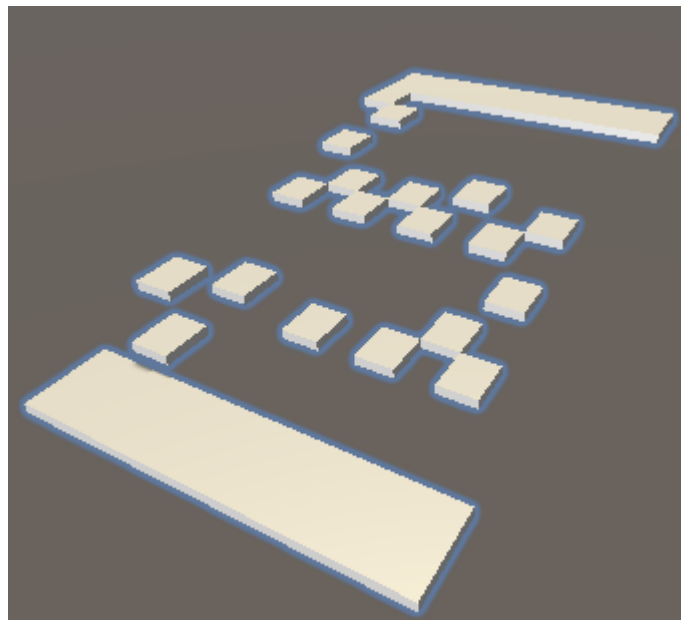
- #5의 실행 화면

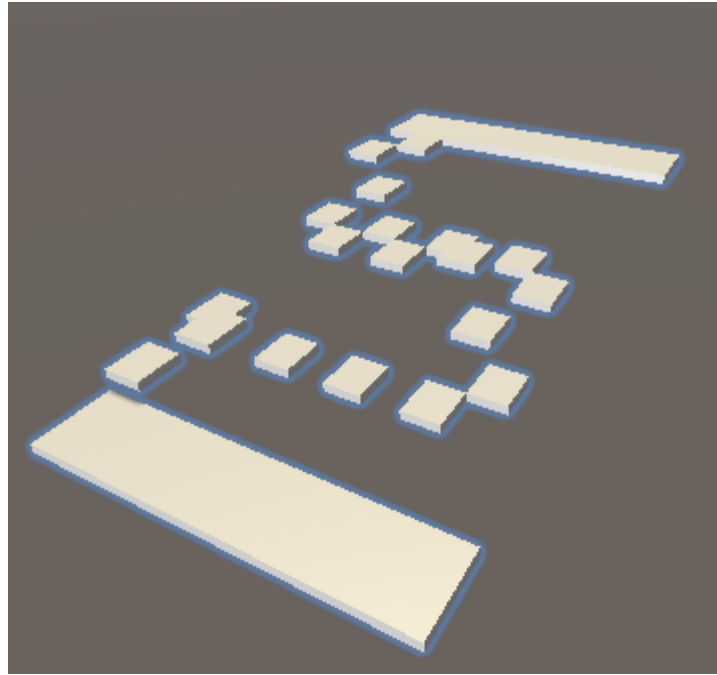
: 언덕 구조물에서 일정한 갯수의 공과 막대 구조물이 내려와서
일정 시간이 지나면 구조물이 소멸합니다.



- #6의 실행 화면

: 4초마다 바닥 구조물이 비활성화와 활성화를 반복합니다.





- #7의 실행 화면

: 바닥 구조물이 일정시간 생성되고 아래로 하강하다 일정 시간이 지난 후 소멸합니다.

