

2DGP 2 차 발표

2022182007 김예진

MapleStory




게임 관련 변경 사항

- 원래 기능: Z키(아이템 줍기), X키(공격), 스페이스바(점프), 방향키(이동)


=> 변경: 아이템은 몬스터가 죽으면 생성되고, z키를 누를 필요 없이 캐릭터가 아이템과 부딪히면 아이템을 얻고 점수를 받을 수 있음.





개발 일정

주차	일정	완성도
1주차	리소스 수집 및 제작	100%
2주차	캐릭터 애니메이션, 키보드 입력처리 구현 => 점프, 공격부분 미흡	90%
3주차	몬스터 애니메이션 구현	0%
4주차	게임월드 구현	0%
5주차	시작화면, 스테이지 넘어가는 중간 화면, 종료화면 제작 후 적용	
6주차	게임과 몬스터 충돌 로직 구현	
7주차	점수판 , 수명 도입, 구현	
8주차	보완 및 수정, 발표준비	
평균		47.5%

변경된 개발 일정


주차	일정	완성도
1주차	리소스 수집 및 제작	100%
2주차	캐릭터 애니메이션, 키보드 입력처리 구현 => 점프, 공격부분 미흡	90%
3주차	게임 맵 구현 (바닥, 사다리, 배경화면) => 바닥만 설치..	40%
4주차	게임 프레임웍 구현	0%
5주차	몬스터 애니메이션 구현	
6주차	(몬스터,캐릭터), (아이템, 캐릭터) 충돌처리	
7주차	캐릭터 중력처리	
8주차	점수판 , 수명 도입, 사운드 추가, 발표준비	
평균		57.5%


Github 커밋 통계


  yejin2003 / 2DGP_Project


Search Type to search

+ ▾









<> Code

Issues

Pull requests

Actions

Projects

Wiki

Security

Insights

Settings

- Pulse
- Contributors
- Community
- Community Standards
- Traffic
- Commits
- Code frequency
- Dependency graph
- Network
- Forks
- Actions Usage Metrics
- Actions Performance Metrics

