

주차			진행률
1주차	계획	캐릭터 기본 상호작용 구현 (이동, 점프, 대쉬)	
	결과	모두 구현 완료	100%
2주차	계획	캐릭터 공격 및 스킬 구현	
	결과	모두 구현 완료	100%
3주차	계획	상점 구현 (캐릭터 강화 등)	
	결과	모두 구현 완료	100%
4주차	계획	몬스터와 캐릭터의 전투 상호작용 구현 (공격과 피격, 회피 등)	
	결과	캐릭터 사망 시 처리 보류. 모든 구현 완료 후 캐릭터 사망 구현. (캐릭터 사망 시 게임 초기화 후 다시 시작하도록 할 계획)	95%
5주차	계획	구획 1 구현 (구획 구현 시 드랍되는 경험치 및 골드량 조절) (몬스터 스텟도 조정)	
6주차	계획	구획 2 구현	
7주차	계획	구획 3 구현	
8주차	계획	최종 보스전 구현	
9주차	계획	포탈 사용, 캐릭터 체력바, 경험치 현황, 골드 현황 등의 UI 추가	
	결과	플레이어 캐릭터 UI 및 몬스터 체력바 구현 완료. 엘리트몹과 최종 보스는 미구현	80%
평균			95%

1. 9주차 UI 및 편의 시스템 관련 계획 변경:

- 개발 과정에서 디버깅 과정에 필요함을 느껴 미리 앞당겨 제작하게 되었습니다.

2. 추가 변동 사항:

- 엘리트몹도 리스폰 되도록 수정 (성장 속도 증가)

- 엘리트몹을 반드시 처치해야만 다음 스테이지로 넘어갈 수 있도록 하던 것을, 굳이 처치하지 않아도 넘어갈 수 있도록 변경 (자유도 상승)

- 엘리트몹이 길목을 막아서서 고정적인 위치에 있는 것이 아닌, 해당 스테이지를 돌아다니며 플레이어를 공격하도록 변경 (전투 재미 상승)

Commits



Number of commits per week

