

대학에서 살아남기

— [과제편] 2차발표

2021182005 김영규

개발 계획

1주차	리소스 수집 및 캐릭터 동작	<ol style="list-style-type: none"> 1. 리소스 수집 2. 캐릭터 좌, 우, 상, 던지기
2주차	과제 오브젝트 및 던지기 동작	<ol style="list-style-type: none"> 1. 과제 랜덤 생성, 과제 수행 게이지 2. 과제 던지기 포물선 각도로 발사(포트리스 처럼)
3주차	게임 기능 구현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 과제함 상, 하 움직임 반복 및 과제 2. 생명력, 목표 점수 3. 목표 점수 달성 시 스테이지 넘어가는 기능
4주차	장애물 오브젝트 및 아이템	<ol style="list-style-type: none"> 1. 깨진 소주병(회전), 데드라인, 바이러스 충돌체크 및 충돌 이후 기능 처리 2. 아이템 랜덤 획득 (회복, 보호막, 두루마리) 및 사용시 기능 처리
5주차	추가 구현 및 중간 점검	<ol style="list-style-type: none"> 1. 실제 메뉴 구현(일시정지) 2. 중간 점검 및 보완(구현 못했던 것, 버그난 것)

6주차	남은 스테이지 구현 장애물 오브젝트 및 아이템 최종	1. 추가 개발 범위 구현(친구무리) 2. 남은 스테이지 구현 및 난이도 설계
7주차	남은 스테이지 구현 과제 오브젝트 및 캐릭터 동작 최종	1. 추가 개발 범위 구현(친구무리) 2. 남은 스테이지 구현 및 난이도 설계 (각 스테이지 배경, 사운드 처리)
8주차		
9주차	시작과 종료 처리 및 밸런스 조절	1. 실제적인 게임 시작과 종료 처리 2. 밸런스 조절
10주차	마무리	1. 최종 점검 및 릴리즈

변경된 개발 계획

1주차	리소스 수집 및 플레이 배경화면 구성	<ol style="list-style-type: none"> 1. 리소스 수집 2. 배경사진, 생명, 아이템 등 플레이 배경화면 구성
2주차	캐릭터 좌, 우, 상 움직이기 코드 분할하기 게임 프레임 워크	<ol style="list-style-type: none"> 1. 캐릭터 좌, 우, 상 이동 2. 게임 시작화면 구성 3. 게임 시작화면과 플레이 배경화면 연결 4. 캐릭터, 배경화면, 시작 등 코드 분할하기
3주차	캐릭터 물체 던지기 캐릭터 컨트롤러	<ol style="list-style-type: none"> 1. 과제 곡선으로 던지기 2. 좌, 우, 상, 던지기 키 중복 선택 원활하게 하기
4주차	장애물 오브젝트 및 아이템 과제함 큐 구현 과제함 및 과제 오브젝트 구현	<ol style="list-style-type: none"> 1. 과제함 상, 하 움직임 반복 2. 과제 화면 상단에서 무작위 위치에서 떨어지기 3. 깨진 소주병(회전), 데드라인, 바이러스 화면에 출력 4. 아이템 랜덤 획득 (회복, 보호막, 두루마리) 및 사용시 기능 처리
5주차		<ol style="list-style-type: none"> 5. 과제를 얻을 경우 큐에 푸쉬한다. 일정시간 지나면 팝할 수 있는 상태로 전환 이후 던지기 키 입력시 팝한다.

6주차	추가 구현 및 중간 점검	1. 장애물과 캐릭터 충돌구현 2. 충돌이후 기능 구현
7주차	남은 스테이지 구현 오브젝트 충돌처리 및 아이템 최종 추가 구현(친구무리, 인공지능) 사운드 추가	1. 추가 개발 범위 구현(친구무리) 2. 남은 스테이지 구현 및 난이도 설계 (각 스테이지 배경, 사운드 처리) 3. 과제와 캐릭터 충돌구현 4. 과제와 과제함 충돌구현 5. 충돌이후 기능 구현
8주차		
9주차	남은 스테이지 구현 과제 오브젝트 및 캐릭터 동작 최종	1. 추가 개발 범위 구현(친구무리) 2. 남은 스테이지 구현
10주차	시작과 종료 처리 및 밸런스 조절 마무리	1. 실제적인 게임 시작과 종료 처리 2. 밸런스 조절 3. 최종 점검 및 릴리즈

프로젝트 개발 진행 상황



주차			진행률
1주차	계획	리소스 수집 및 플레이 배경화면 구성	90%
	결과	생명, 아이템, 과제, 과제함, 캐릭터, 배경화면, 장애물에 관한 리소스 수집완료 생명, 아이템, 과제, 과제함, 캐릭터, 배경화면, 글씨를 플레이 화면에 표현완료 추가구현 할 리소스 수집과 사운드 리소스를 아직 구하지 못했다.	
2주차	계획	캐릭터 좌, 우, 상 움직이기 및 게임 프레임 워크 코드 분할하기	90%
	결과	캐릭터 좌, 우, 상 움직이기 완료 캐릭터 이동방향 키 동시 입력시 잘 작동되지 않음 (수정해야 될 부분)	
3주차	계획	캐릭터 물체 던지기, 캐릭터 컨트롤러	50%
	결과	물체 던지기 완료 하지만 캐릭터의 이동방향과 물체 던지기 키 동시 입력시 잘 작동되지 않는 부분이 발생함 (수정해야 될 부분)	
4주차	계획	장애물 오브젝트 및 아이템, 과제함 스택 구현 과제함 및 과제 오브젝트 구현	0%
	결과		
5주차	계획	장애물 오브젝트 및 아이템, 과제함 스택 구현 과제함 및 과제 오브젝트 구현	0%
	결과		

6주차	계획	추가 구현 및 중간 점검	0%
	결과		
7주차	계획	장애물 오브젝트 및 아이템 최종, 장애물 충돌처리 추가 구현	0%
	결과		
8주차	계획	장애물 오브젝트 및 아이템 최종, 장애물 충돌처리 추가 구현	0%
	결과		
9주차	계획	남은 스테이지 구현, 과제 오브젝트 및 캐릭터 동작 최종	0%
	결과		
10주차	계획	시작과 종료 처리 및 밸런스 조절 마무리	0%
	결과		

Github 커밋 통계

Pulse
Contributors
Community Standards
Commits
Code frequency
Dependency graph
Network
Forks

