

# 2차 프로젝트 발표

2022184013 김윤서

# 계획 수정 내용

크림슨 스카프 ->		버섯 팽!
2D 로그라이크 액션		2D 횡스크롤 액션
1주	게임 로직 제작, 리소스 스프라이트 자르기 ->	동일
2주	주인공 움직임 공격 구현 ->	동일
3주	적 캐릭터 제작, 전투 시스템 구현 ->	동일
4주	무기 교체 시스템 추가, 전투 재미요소 추 가 ->	무리 종류 추가, 전투 시스템 추가
5주	스테이지 구현 ->	동일
6주	스테이지 클리어 시 무기 획득 시스템 구 현 ->	보스 공격 움직임 구현
7주	밸런스 조정, 콘텐츠 추가 ->	상점 시스템 구현
8주	버그수정 ->	동일
9주	최종 마무리 및 발표 준비 ->	동일

# 개발 진행 상황

주차	내용		진행률
1주	계획	게임 로직 제작, 리소스 스프라이트 자르기	
	결과	새로운 리소스 사용, 주인공 리소스 직접 제작	80%
2주	계획	주인공 움직임, 공격 구현	
	결과	주인공 움직임 공격 구현	100%
3주	계획	몬스터 공격, 움직임 구현	
	결과	몬스터 공격 미구현, 움직임 구현	60%
4주	계획	무기 종류 추가, 전투 시스템 추가	
4주	결과	무기 종류 2가지 완성, 전투 시스템 1개 추가	50%
5주	계획	스테이지 구현	
6주	계획	보스 공격, 움직임 구현	
7주	계획	상점 시스템 구현	
8주	계획	버그 수정	
9주	계획	최종 마무리 및 발표 준비	
10주	계획		

# 깃허브 커밋 통계

yskim9995 / TermProject

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

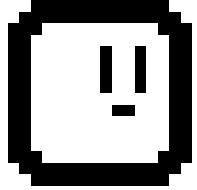
### Commits over the last year of yskim9995/TermProject

#### Commits

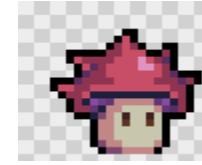
Number of commits per week

Month	Commits
Dec	0
Jan	0
Feb	0
Mar	0
Apr	0
May	0
Jun	0
Jul	0
Aug	0
Sep	0
Oct	3
Nov	1

# 상세 기획서



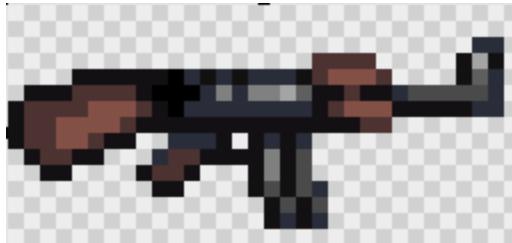
주인공



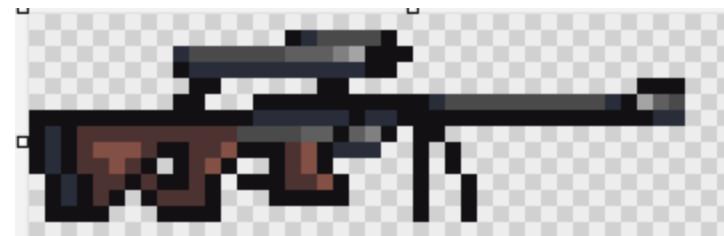
몬스터 1, 2



보스



총 무기 1



총 무기2



칼 무기 1