





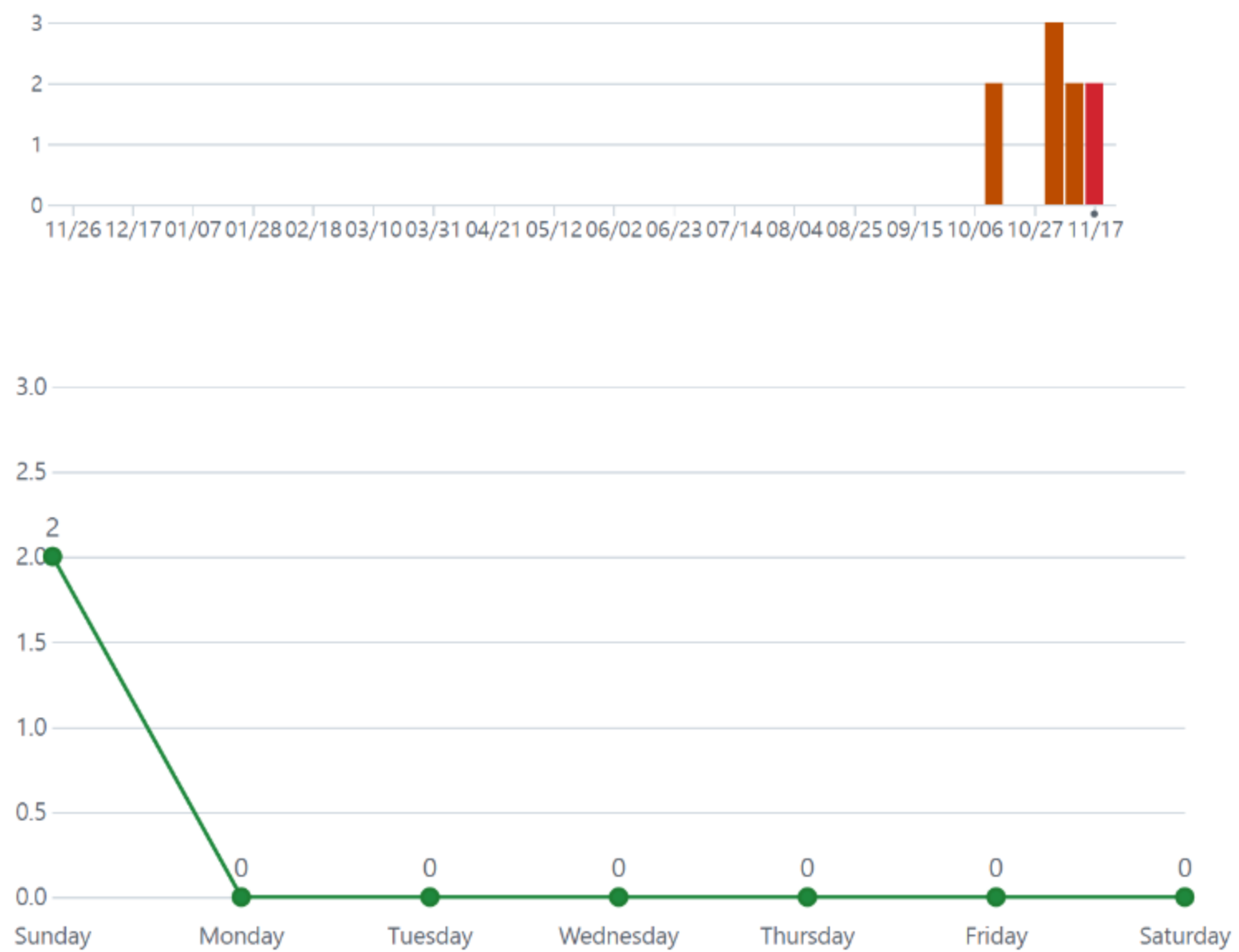
2023182035조윤솔

2D게임프로그래밍

2화발표



Github 커밋 통계



개발 계획 대비 현재 진행 상황-평균-95

주차			진행률
1주	계획	1차 발표, 게임기획	
	결과	아기고래 쿠아 모작으로 게임 기획	100
2주	계획	캐릭터 스프라이트 찾기, 중간고사	
	결과	범고래, 물고기 스프라이트 찾기	80
3주	계획	쿠아 방향키로 움직이기 구현	
	결과	쿠아 방향키로 움직이고 화면 밖으로 나가지 않도록 범위 정하기	100
4주	계획	크기별 물고기 출현 구현	
	결과	fish1~fish3, 게, 오징어 순으로 크기 설정 및 화면 출력	100
5주	계획	물고기와 충돌체크 구현	
6주	계획	레벨업을 하려면 먹어야하는 물고기 종류와 개수에 맞춰서 레벨업 구현	
7주	계획	아이템 구현	
8주	계획	발표준비 및 마무리	