



Moonlighter

2차 발표

2018180043 최명준
인



개발 일지

1주차	리소스 수집, 배경 구현	리소스들을 수집 후 던전과 마을 두 배경을 구현한다.	
1주차 결과	리소스 수집, 배경 구현	리소스들을 수집 후 던전과 메인 타이틀을 구현했습니다. 마을을 아직 구현을 하지 못했습니다.	진행률 80%
2주차	캐릭터와 몬스터 구현	캐릭터와 몬스터의 기본 움직임 구현	
2주차 결과	캐릭터와 몬스터 구현	캐릭터의 움직임만 미흡하게 구현	진행률 40%
3주차	캐릭터와 몬스터 구현	캐릭터와 몬스터의 공격 상호작용 등 구현	
3주차 결과	캐릭터와 몬스터 구현	미구현	진행률 0%
4주차	마을에서 수행하는 동작들 구현	NPC와의 상호작용과 무기 착용, 포션 사용 구현	
4주차 결과	마을에서 수행하는 동작들 구현	미구현	진행률 0%

5주차	중간 점검	중간 점검, 전에 구현 못했던 것들 구현하기
6주차	추가적인 요소 설정	추가 범위에 있는 요소들을 구현할 수 있도록 하고 게임의 완성도를 높인다.
7주차		
8주차	몬스터 밸런스 조정	몬스터와 캐릭터가 때리는 공격들의 값과 여러가지 밸런스 조정
9주차	더전 클리어 후 엔딩	더전을 한번이라도 클리어하면 에디를 볼 수 있도록 설정하며 엔딩 제작
10주차	마무리	최종 점검 및 발표

Pulse

Contributors

Community

Traffic

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks

