



Moonlighter

3차 발표

2018180043 최명준
이



평균 진행률 50%

1주차	리소스 수집, 배경 구현	리소스들을 수집 후 던전과 마을 등 배경을 구현한다.	
1주차 결과	리소스 수집, 배경 구현	리소스들을 수집 후 던전과 메인 타이틀, 상점, 마을을 구현했습니다. 조금 남은 리소스들의 수집만 남아 있습니다.	진행률 90%
2주차	캐릭터와 몬스터 구현	캐릭터와 몬스터의 기본 움직임 구현	
2주차 결과	캐릭터와 몬스터 구현	캐릭터의 움직임과 몬스터의 구현을 전부 끝내진 못했습니다.	진행률 70%
3주차	캐릭터와 몬스터 구현	캐릭터와 몬스터의 공격 상호작용 등 구현	
3주차 결과	캐릭터와 몬스터 구현	캐릭터와 몬스터의 공격 등 상호작용을 구현하여 캐릭터의 공격에 따른 몬스터의 소멸을 구현하였습니다.	진행률 70%
4주차	마을에서 수행하는 동작들 구현	NPC와의 상호작용과 무기 착용, 포션 사용 구현	
4주차 결과	마을에서 수행하는 동작들 구현	NPC 구현 후 상점까지는 구현했으나 아직 무기 구매 후 착용과 포션 사용을 구현하지 못했습니다.	진행률 30%

A Grab/Hold Grab Stack B Back Y Close LB Quick Move All RB Quick Move

5주차	추가 점검	추가 점검, 전에 구현 못했던 거들 구현하기	
5주차 결과	추가 점검	전에 구현하지 못했던 거들을 구현하기도 하고 리소스 수집도 많이 했습니다.	진행률 50%
6주차, 7주차	추가적인 요소 설정	추가 범위에 있는 요소들을 구현할 수 있도록 하고 게임의 완성도를 높인다.	
6주차, 7주차 결과	추가적인 요소 설정	추가 범위에 있는 요소들은 아직 구현하지 못했습니다.	진행률 0%
8주차	몬스터 밸런스 조정	몬스터와 캐릭터가 때리는 공격들의 값과 여러가지 밸런스 조정	
8주차 결과	몬스터 밸런스 조정	밸런스 조정은 시간이 오래걸리지 않을까요로 예상되며 전주차들의 작업을 더 완성있게 할 예정입니다.	진행률 50%
9주차	더전 클리어 후 엔딩	더전을 한번이라도 클리어하며 엔딩을 볼 수 있도록 설정하며 엔딩 제작	
10주차	마무리	최종 점검 및 발표	

Pulse
Contributors
Community
Commits
Code frequency
Dependency graph
Network
Forks

