

12 주차 Team NEMO 회의록

11.17 15:00 ~ 17:00 | 회의 장소 Webex | 작성자 윤종연

• 안건

1. 중간 발표 준비
2. 메뉴 작업 완성
3. 플레이모드와 메뉴 연결
4. 미니게임 진척상황
5. 13 주차 세부 일정 결정

• 회의내용

1. 중간 발표 준비

중간발표 내용 회의를 진행. 진척 상황과, 게임 시연 시 강조할 부분, 차후 계획에 대하여 회의 후 중간 발표를 위한 역할을 분담하였음.

팀원 별 역할

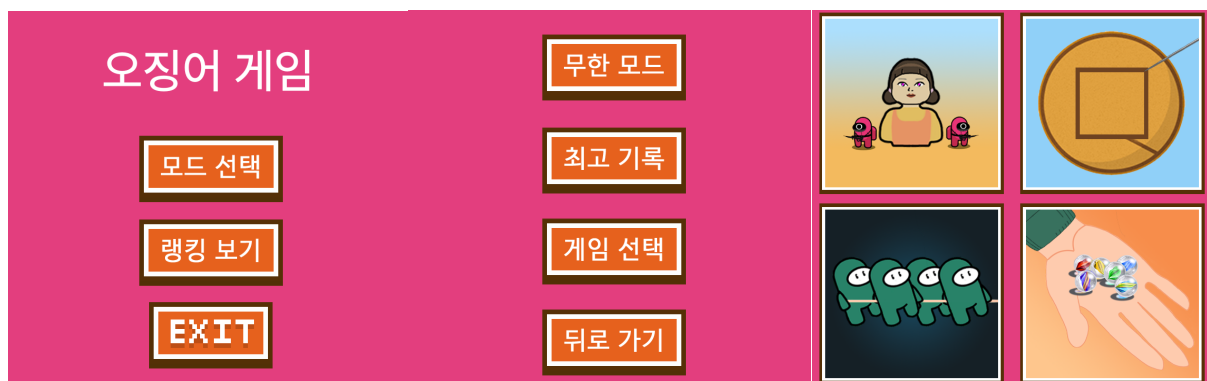
오한음: 대본 작성

윤종연: Word 문서 작성

이준영: PPT 제작

2. 메뉴 작업 완성

12 주차의 핵심 일정인 메뉴 완성



<그림 1>

<그림 2>

<그림 3>

<그림 1>: 시작화면

- 랭킹 보기 기능 외 모두 정상 작동
- 메뉴 진입 전 애니메이션으로 스타트 화면 추가 예정

<그림 2>: 모드 선택 화면

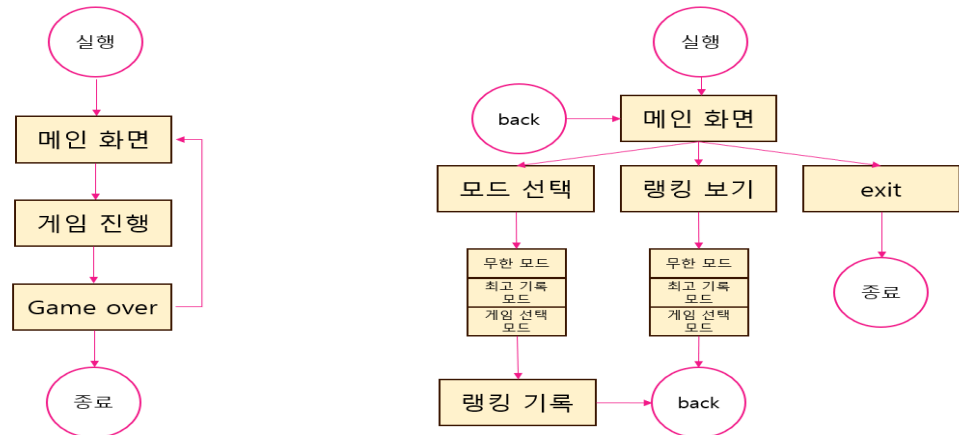
- 3 가지 게임 모드(무한모드, 최고 기록 모드, 게임선택 모드) 버튼과 시작화면으로 가는 뒤로 가기 버튼으로 구성

<그림 3>: 한 가지 게임 선택 모드 화면

- 각 게임을 선택해 플레이 가능

메뉴의 시스템 구성도

시스템 구성



3. 플레이 모드 완성 및 메뉴와 연결

플레이 모드의 3 가지 종류인 무한 모드, 최고 기록 모드, 게임 선택 모드 구현 완료 후 메뉴와 연결하였음.

무한 모드: 4 가지 게임을 한 사이클로 탈락할 때까지 반복. 한 사이클 끝날 때마다 게임 난이도 상승.

최고 기록 모드: 사이클 한번 반복하여 점수 기록.

선택 모드: 특정 게임 선택하여 탈락할 때까지 반복. 게임 난이도 라운드마다 상승.

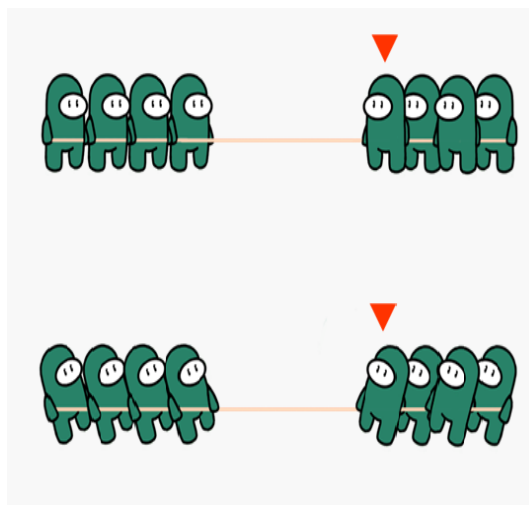
4. 미니게임 진척상황

1. 줄다리기 게임

게임 진행 방식이 좀 더 직관적일 필요가 있다는 피드백 반영하여 게임 개선.

개선 사항 1: 캐릭터 이미지 개선

당겨야 할 때와 버티야 할 때의 이미지를 구분하여 사용.

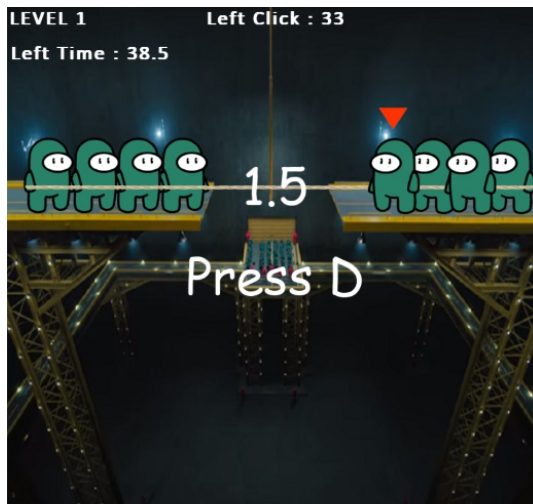


서로 힘주어 당길 때는 위의 이미지를, 팽팽하게 버티는 상태에선 아래의 이미지가 렌더링.

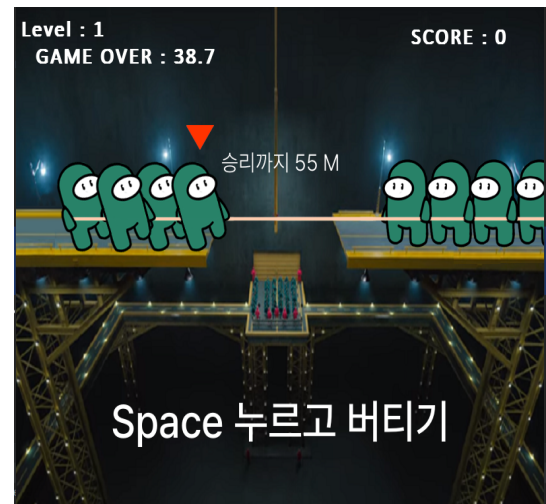
개선 사항 2: 게임 화면 문구 변경

줄 당기기, 버티기를 나타내는 기존의 'Press D', 'Press A' 문구에서 'Space 누르고 버티기', '<- -> 연타!' 문구로 변경, 남은 시간을 나타내는 문구 'Left Time'를 'Game Over'로 변경, 남은 클릭 수를 나타내는 문구 'Left Click : N'에서 '승리까지 N M'로 변경

→ 별도의 게임 설명 없이 직관적으로 게임 방법 이해 가능



<Before>



<After>

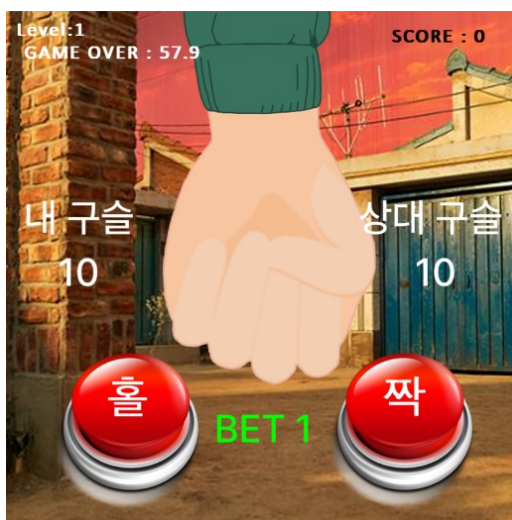
2. 구슬 홀짝 게임

- 1) 베팅 방식을 더 알기 쉽게 할 필요가 있다는 피드백을 반영하여, 키보드 상하키로 베팅 개수를 변경하던 기존 방식에서, + - 버튼을 추가.

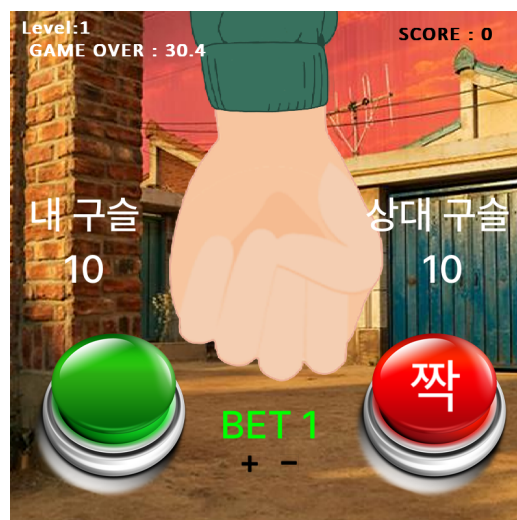


2) 이펙트

버튼 위에 마우스를 올리면 버튼의 색이 변하는 이펙트 추가



<Before>



<After>

5. 13 주차 세부 일정 결정

13 주차 일정: DB 연결, 플레이 모드 구현, 미디어 통일화 작업 마무리

ACTIVITY	ASSIGNED TO	11주차							12주차							13주차							14주차							15주차						
		월	화	수	목	금	토	일	월	화	수	목	금	토	일	월	화	수	목	금	토	일	월	화	수	목	금	토	일	월	화	수	목	금	토	일
미디어 작업																																				
무궁화 꽃이 피었습니다	오한음																																			
줄다리기	윤종연																																			
구슬 옮기기 및 전체 디자인, 사운드 작업	이준영																																			
미니게임 통합																																				
	오한음																																			
플레이 모드 구현																																				
	윤종연																																			
외부 DB와 연결																																				
	오한음																																			
프로젝트 마무리																																				
테스트 및 버그 픽스	오한음																																			
프로젝트 관련 문서 정리	윤종연																																			
프로젝트 발표 자료 제작	이준영																																			
최종 발표 준비	공통																																			

작업 계획

1. DB 연결
2. 하드코딩 제거 및 클린코딩
3. 리사이징 해결
4. 게임 디테일 추가 및 버그 픽스

팀원 별 역할

공통: 하드코딩 제거 및 클린 코딩

오한음: DB 연결

윤종연: 회의를 통해 얻은 아이디어로 게임 디테일 추가

이준영: 미디어 통합, 리사이징 작업 마무리