

13 주차 Team NEMO 회의록

11.24 15:00 ~ 17:00 | 회의 장소 Webex | 작성자 이준영

• 안건

1. 중간 발표 피드백
 2. DB 스코어 연결
 3. 게임 개선 사항
 4. 14 주차 세부 일정 결정
-

• 회의내용

1. 중간 발표 피드백

[달고나 게임]

달고나 게임 난이도 조정에 대한 제안 사항이 있었고, 피드백을 반영해 Wrong point 의 위치가 3 초 간격으로 랜덤하게 변경되도록 수정.

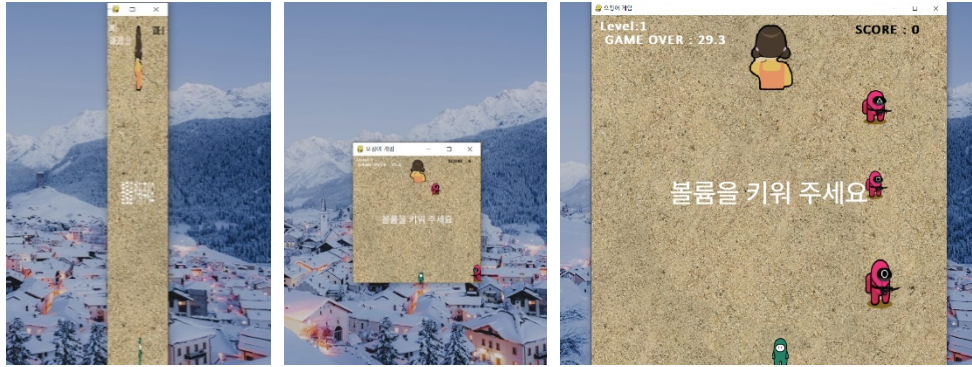
Wrong point 들이 크리스마스 전구처럼 깜박거리며 돌아다니기 때문에 플레이어는 변경되는 간격에 맞춰 조심스럽게 플레이하지 않으면 바로 탈락할 수 있으며 그에 따른 난이도 상승 효과.



<Wrong point 바뀌는 모습>

[리사이징 개선]

- 공통 피드백을 반영하여 사용자가 납득할 수 있는 범위 내에서 리사이징 이 가능하도록 수정.
- 기존에는 근본 없이 확대, 축소되었지만 정비율로 화면 조절이 가능하도록 수정하고, 모니터를 벗어나지 않도록 최대크기를 제한



<기존 리사이징>

<변경된 리사이징>

<전체 화면(최대)>

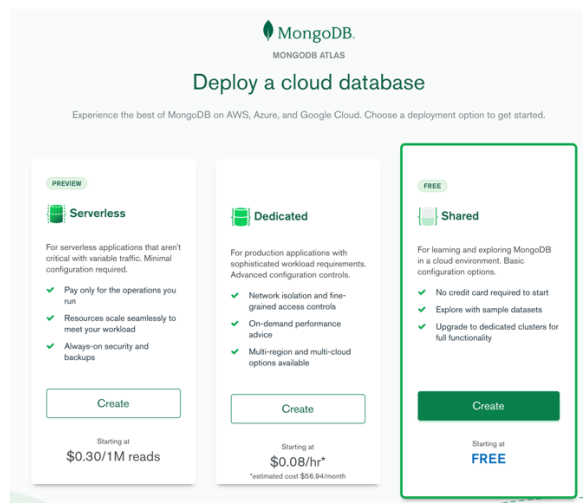
+

12 주차: 리사이징 작업 90 % 성공 (특정 게임에서 리사이징 불가)

13 주차: 게임 내 모든 화면에서 리사이징 가능.

2. DB 연결

어느 pc 에서 플레이하든 같은 스코어보드를 공유할 수 있도록 게임 스코어를 MongoDB 클라우드 서비스와 연결. 무료 티어인 Shared cluster – M0 단계를 이용함.



Shared Clusters for development environments and low-traffic applications

Tier	RAM	Storage	vCPU	Base Price
✓ M0 Sandbox	Shared	512 MB	Shared	Free forever
M0 clusters are best for getting started, and are not suitable for production environments.				
500 max connections Low network performance 100 max databases 500 max collections				

그 구현 방식에 어려움이 있어 면담을 통해 인증서를 이용한 시스템을 사용하기로 결정.
인증서를 게임 소스코드와 함께 업로드하는 것이 바람직한 방식은 아니나, 이를 보완하기 위해
해당 인증서의 권한을 읽기 & 쓰기로만 제한함(admin 권한을 주지 않음).

[구현 세부 사항]

게임 모드 별로 5 위 안에 들었을 시 기록 갱신 이벤트가 발생하며, 유저 명을 입력 가능.



타 조의 피드백처럼 입력 받은 유저 명으로 DB 를 검색해 중복될 시 다른 유저 명을 입력받도록 할 수도 있었으나, 게임 컨셉과 결이 비슷한 고전 오락실 게임 방식의 스코어보드를 이용하고 싶었음.



이니셜 세 글자만 기록하는 형식으로, 중복이 가능하기 때문에 좌측 그림처럼 제야의 고수가 스코어보드 전체를 장악하는 것이 가능. 본 조도 해당 방식으로 스코어를 기록.

DB 에 기록된 스코어는 메인 메뉴의 “랭킹 보기” 를 선택해 각 게임 모드 별 명예의 전당을 확인할 수 있음.



3. 게임 개선 사항

1. 선택 모드 마무리

- 미니게임 클리어 시 플레이 모드에 맞는 결과를 출력하도록 수정 (아래의 경우 한 가지 게임만 선택해 플레이하는 선택 모드이기 때문에 다음 게임이 달고나 라는 메시지는 맞지 않음)



<기존 게임 선택 모드>



<변경된 게임 선택 모드>

2. 사운드 이슈

- 음원을 gitignore 처리했기 때문에, bgm 파일이 없더라도 오류가 발생하지 않도록 try-catch 문 적용
- 게임 플레이 종료 후 메뉴에서도 사운드가 계속 재생되는 이슈 해결

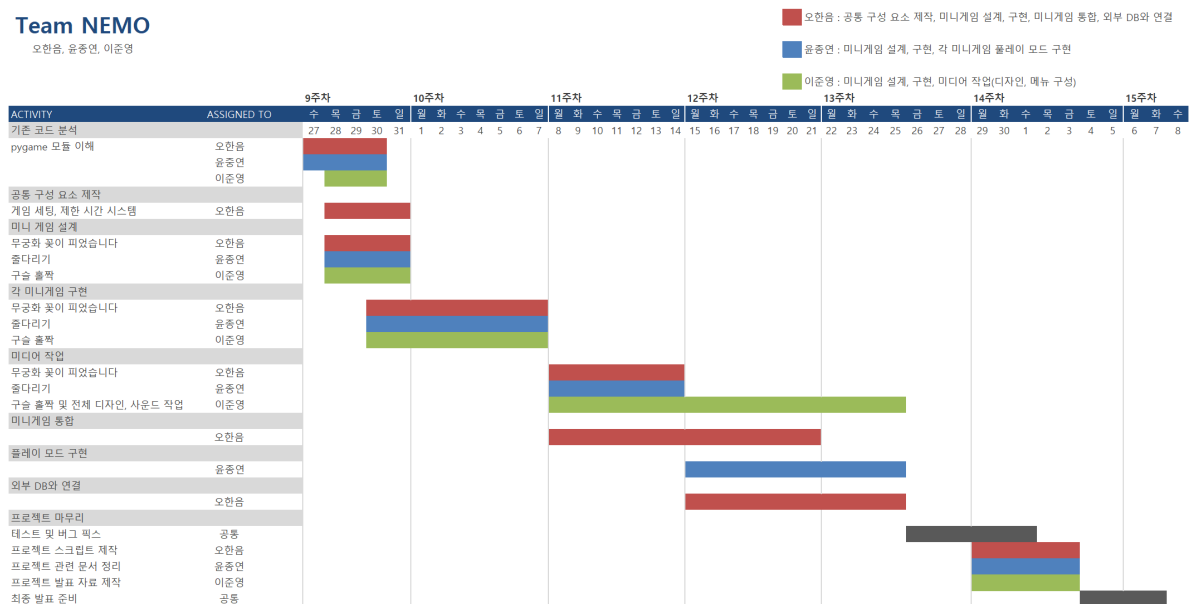
4. 14 주차 세부 일정 결정

13 주차 일정: 미디어 작업(리사이징 작업 포함), 외부 DB 연결, 플레이 모드 구현 완료

14 주차 일정: 테스트 및 버그 픽스, 최종 발표 준비

Team NEMO

오한음, 윤종연, 이준영



작업 계획

1. 클린코드와 테스트 및 버그 픽스 (팀원 별로 10 판씩 플레이하며 버그를 찾을 계획)
2. 라이선스, 저작권 관련 사항 회의 및 정리
3. 프로젝트 스크립트, 문서, 발표자료를 정리, 제작하여 최종 발표 준비

팀원 별 역할

오한음: 프로젝트 스크립트 제작

윤종연: 프로젝트 관련 문서 정리

이준영: 프로젝트 발표 자료 제작

공통: 테스트 및 버그 픽스, 최종 발표 준비