

.....
Tetris Project Proposal

×

NHL

2016112171 이주영

2016112186 고노윤

2016112127 신지혜

00

01

02

03

04

05

목차

01

주제 선정 및 문제제기

02

프로젝트 목표

03

프로젝트 디자인

04

프로젝트 타임라인

05

예상결과

00

01

02

03

04

05

주제 선정 및 문제 제기

Research Problem Statement of Question



“



”

00

01

02

03

04

05

주제 선정 및 문제 제기

Research Problem Statement of Question



별도의 난이도가 없다.

게임 오버 시 점수 출력 후 바로 종료된다.

사용자 모드 화면 하나만 보여준다.

블록이 고정될 위치를 정확히 보여주지 않는다.

00

01

02

03

04

05

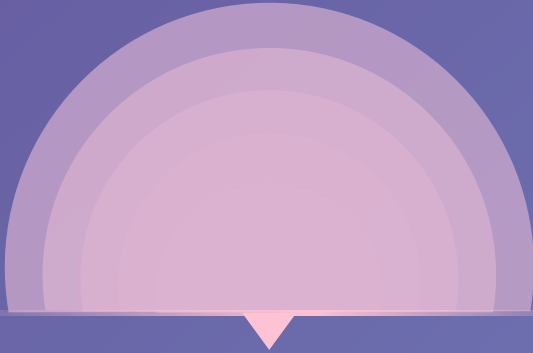
프로젝트 목표

Project Goal and Objectives



1. 경쟁 상대 구현 (인공지능)

- 대결 형태의 포맷 구성
- 상대방(컴퓨터) 인공지능 기능 구현



2. Level 시스템

- 상대방(컴퓨터) 레벨 선택
- 난이도 조절의 기준 선정



3. 고스트 구현

- 떨어질 정확한 위치를 시각화

00

01

02

03

04

05

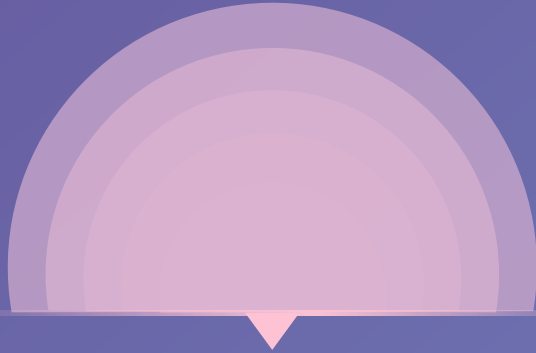
프로젝트 목표

Project Goal and Objectives



4. 디자인 그래픽 향상

- 사용자와 인공지능의 화면 구현
- Intro page 추가



5. 재시작 기능

- 종료 후 다시 실행할 수 있는 기능



6. 전체 시스템 향상

- 전체 시스템의 향상

00

01

02

03

04

05

프로젝트 디자인

Experimental or Project Design

- 문제 해결 방식
 - Github의 오픈 소스를 참고
 - 독립적으로 두 유저를 사용하기 위해 두 개 이상의 스레드 또는 프로세스를 구현
- 방법
 - Linux 이용
 - C언어 사용
- 역할 분담
 - 이주영 : 인공지능 테트리스 및 Level 시스템 구현, 고스트 구현, 결과 보고서 작성
 - 고노윤 : 인공지능 테트리스 및 Level 시스템 구현, 시작 화면, 결과 화면, 듀얼 화면 구현, 최종 ppt 제작
 - 신지혜 : 인공지능 테트리스 및 Level 시스템 구현, 고스트 구현, 결과 보고서 작성

00 01 02 03 04 05

프로젝트 타임라인

Project Timeline



00

01

02

03

04

05

예상 결과

Anticipated Results

	기존 내용	확장할 내용
난이도 조절	별도의 난이도 없음	경쟁할 인공지능의 난이도 조절
디스플레이	사용자 모드 화면	듀얼 화면(사용자 ,인공지능 모드)
재 시작 여부	게임 오버 시 점수 출력 후 종료	게임 오버 시 점수 출력과 재 시작
고스트 기능	블록이 고정될 정확한 위치 X	블록이 고정될 위치를 미리 보여줌

00

01

02

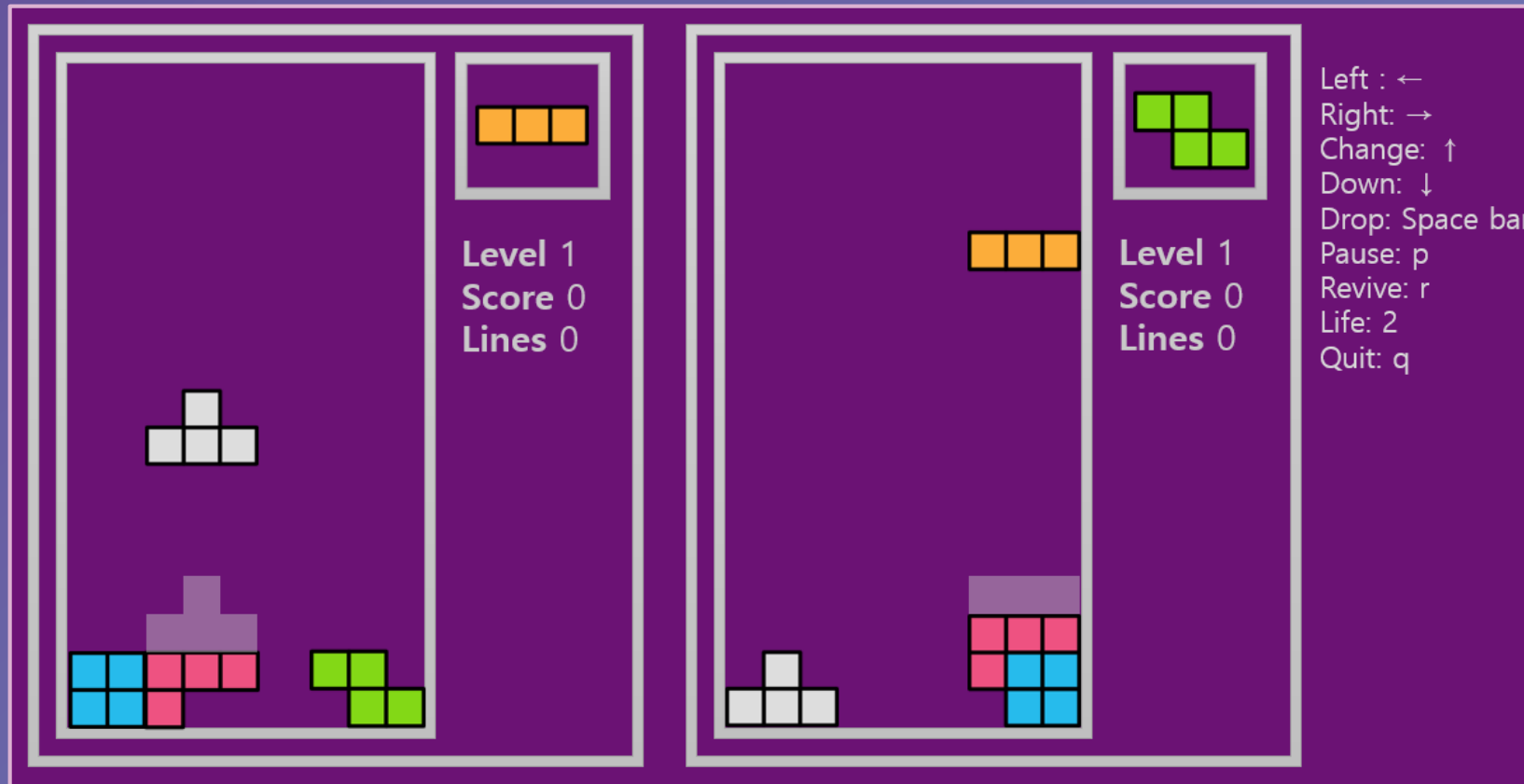
03

04

05

예상 결과

Anticipated Results



00

01

02

03

04

05

참고문헌

Project References

CSID_DGU에 있는 2017-2-OSSP-Dongguk_Banjeom-4의 프로젝트

Git, Github의 개념 관련 자료

https://blog.naver.com/azure0777?Redirect=Log&logNo=220812405201&proxyReferer=https%3A%2F%2Fsearch.naver.com%2Fsearch.naver%3Fwhere%3Dnextsearch%26sm%3Dtop_hyt%26fbm%3D1%26ie%3Dutf8%26query%3Dgit%2Bgithub

Git, Github, Tetris 사진 출처

From google

감사합니다

×

Q & A