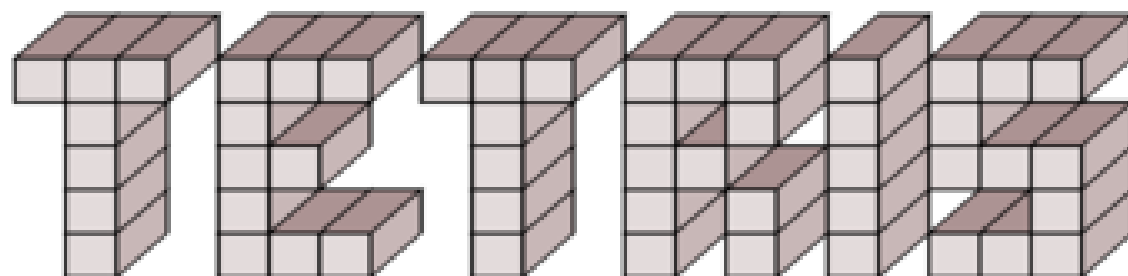




Open Source Software Project

남남쩍쩍

2016112582 김유탄
2018112474 복유연



01

Base Source

- Base Source 기본 정보
- Base Source에 대한 SWOT 분석

02

개발 환경

03

목표 – 개선/추가 사항 및 기대 효과

- 오류 개선
- 인터페이스 향상
- 기존 모드 변경 및 모드 추가

04

타임라인 및 역할 분담

- 프로젝트 일정
- 역할 분담
- System Structure



Base Source

Base Source - 기본 정보

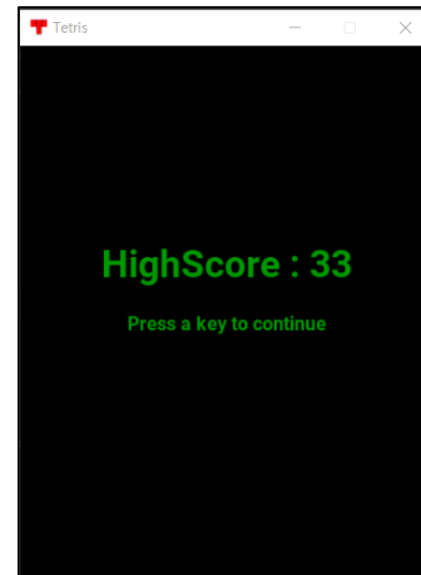
OSD_GAME

License : GPL-3.0

주소 : https://github.com/hbseo/OSD_game

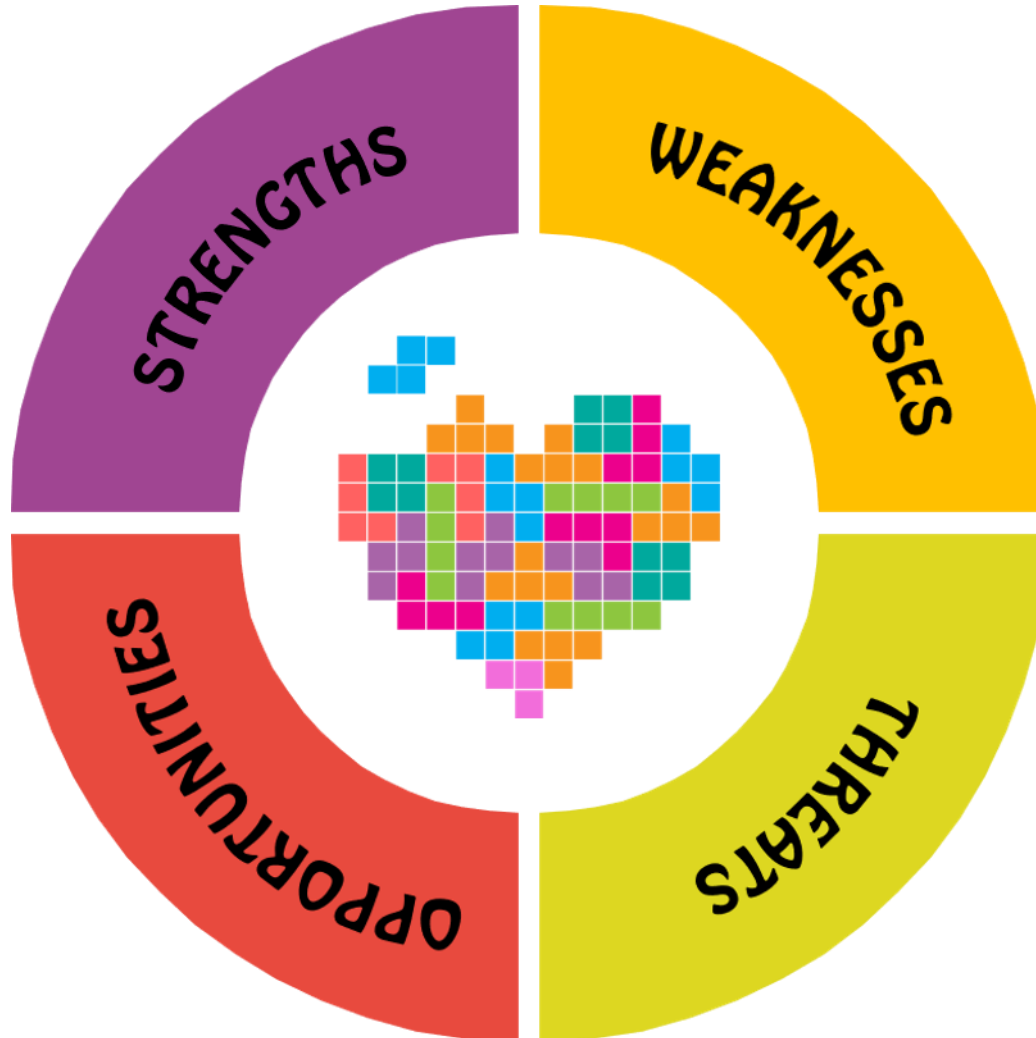
사용 언어 : python

추가 모듈 : pygame



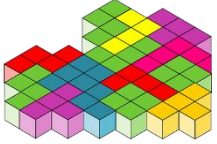
Base Source

- Base Source에 대한 SWOT 분석

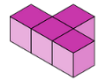


Base Source

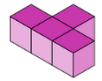
- Base Source에 대한 SWOT 분석



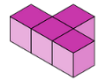
STRENGTHS



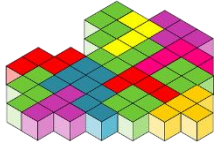
기능별로 코드가 직관적으로 나누어져 있음



테트리스에 대한 기본적인 기능요소들을 포함하고 있음



팀에게 가장 익숙한 python을 기반으로 함



WEAKNESSES



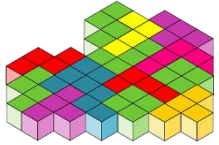
효과음, 배경음, 메뉴 등에 대한 인터페이스가 단순함



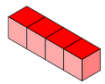
일관된 게임 모드로 인해 차별성, 흥미 요소 부족



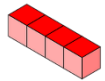
게임 내에 그림자와 관련된 오류가 존재함



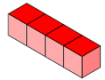
OPPORTUNITIES



기본적인 기능들을 포함하기 때문에 새로운 개선 사항에 대한 집중 가능



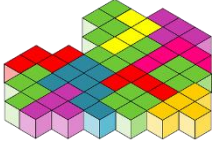
참고할 수 있는 다양한 테트리스 관련 소스들이 존재함



이미 유명한 게임이기 때문에, 게임에 대한 사용자의 이해도가 높은 편임

Base Source

- Base Source에 대한 SWOT 분석



THREATS



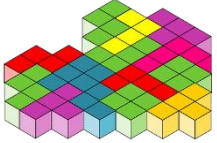
이미 수많은 버전의 테트리스 게임이 존재하기 때문에, 흥미를 끌기 어려움



서로 얹혀 있는 코드가 많은 만큼, 기능을 추가할 때 문제 발생 가능성이 높음

Base Source

- Base Source에 대한 SWOT 분석



Base Source 선정 이유



기존의 강점을 기반으로, 기회요소들을 통해 약점과
위험 요소에 대한 해결을 충분히 할 수 있다 판단하
고 주제로 선정



개발 환경

개발 환경

언어



툴



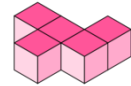
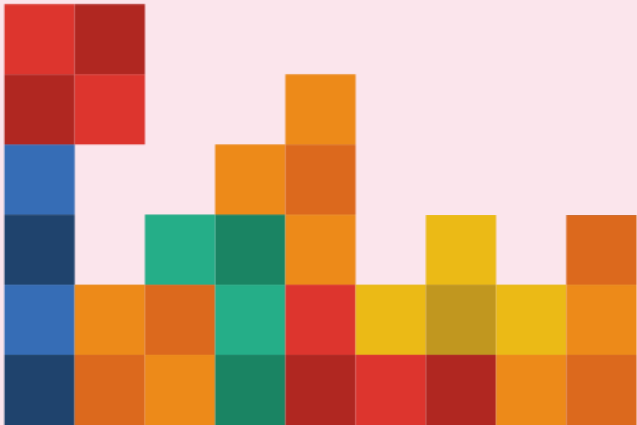
OS



목표

개선/추가 사항 및 기대 효과

목표 개선/추가 사항



오류 개선

ㄱ. 그림자 오류 개선



목표

개선/추가 사항



인터페이스 향상

B. 각 상황에 맞는 사운드 추가

C. 메뉴 추가

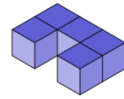
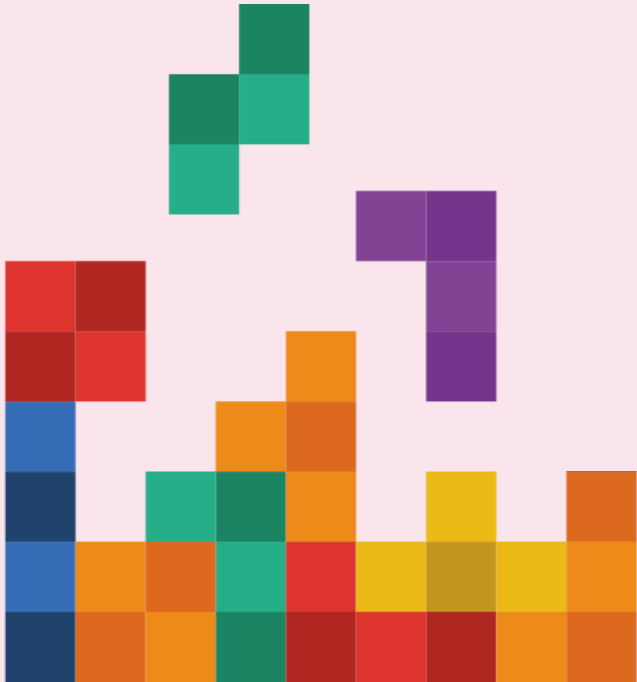
D. 블록 이동 간편화

E. 디자인 개선

F. 랭크 제도 추가

목표

개선/추가 사항



기존 모드 개선 및 모드 추가

G. 기존 모드 콤보 기능 추가

H. 기존 모드 LEVEL에 따른 난이도 변화

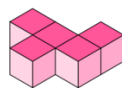
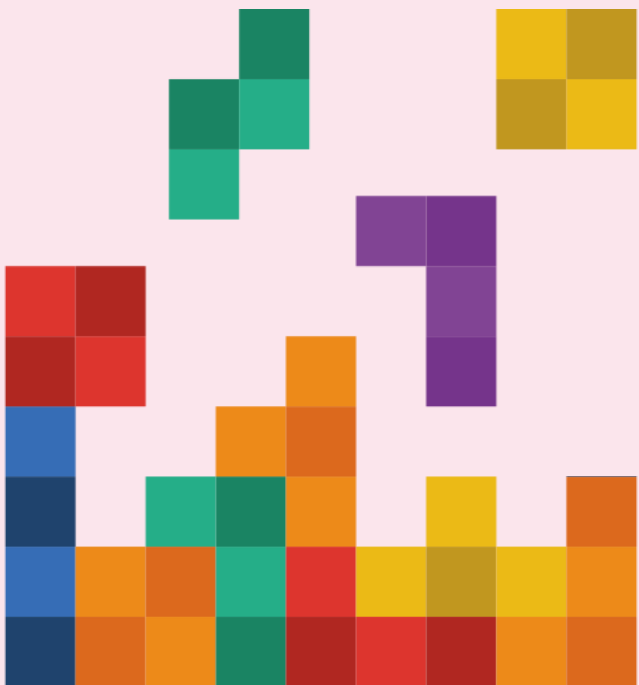
I. 기존 모드 스킬 제거

J. 미니 게임 모드 추가

K. Two Hands 모드 추가

L. AI 모드 추가

목표 기대효과



오류 개선

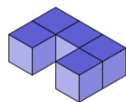
→ 혼란 및 불편함 제거



인터페이스 향상

→ 게임의 몰입감과 긴장감 UP

→ 편의성 향상



기존 모드 개선 및 모드 추가

→ 쉬운 난이도로 인한 무한 플레이 방지

→ 다양성 및 흥미 UP



타임라인 및 역할 분담

수행 순서

↓ 코드 이해하기

↓ 오류 개선 및 기본적인 기능 조정

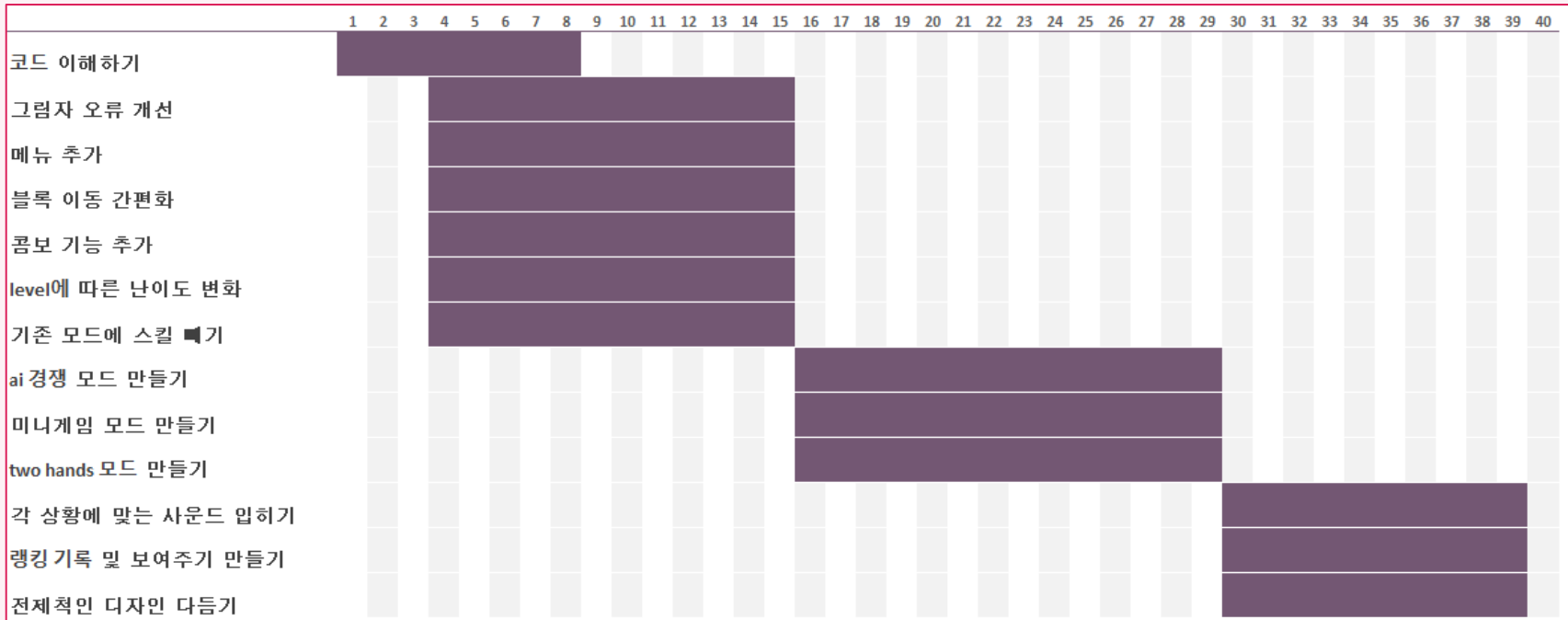
↓ 추가 모드 만들기

↓ 사운드/랭킹/디자인 요소 추가

TimeLine

- 프로젝트 일정

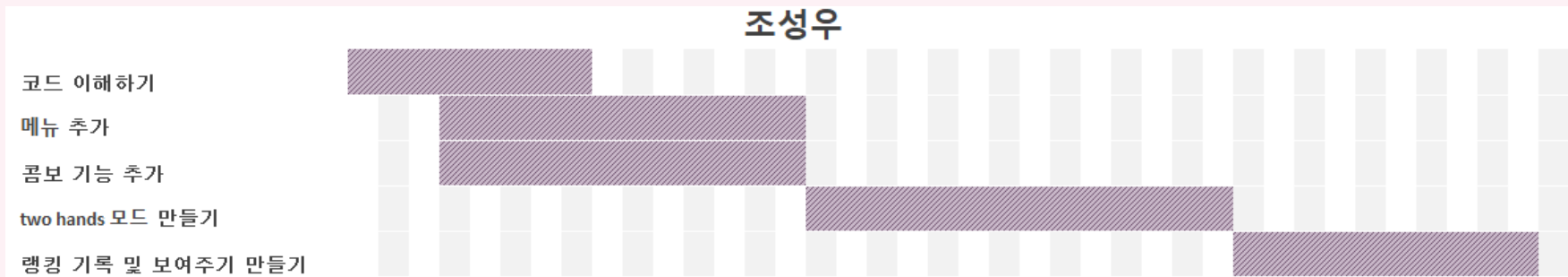
전체 타임라인



TimeLine

- 역할 분담

팀장 - 조성우



↓ 기존 코드 이해하기

↓ 후에 만들 새로운 모드들에 맞게 메뉴 구현하기

기존 모드에 콤보 기능 추가하기

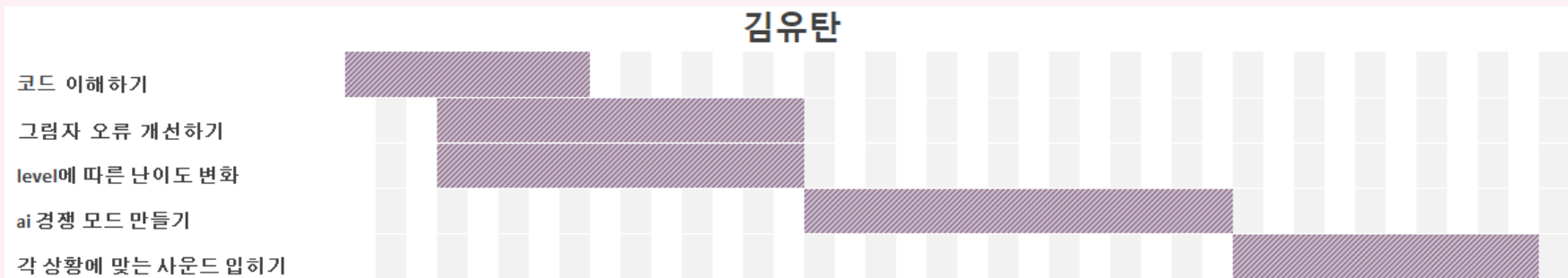
↓ 양손으로 플레이 하는 two hands 모드 만들기

↓ 랭킹을 보여줄 수 있는 인터페이스 추가하기

TimeLine

- 역할 분담

팀원 - 김유탄



↓ 기존 코드 이해하기

↓ 기존 코드의 그림자 오류 개선하기

기존 모드에 level 별로 난이도(속도) 설정하기

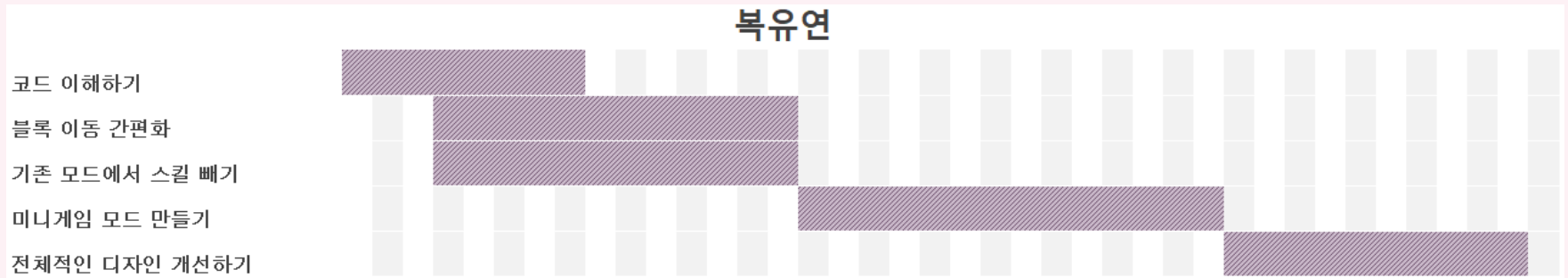
↓ 기존 모드를 응용한 AI 경쟁 모드 만들기

↓ 각 모드들이 다 만들어지면 각 상황에 맞는 사운드 입히기

TimeLine

- 역할 분담

팀원 - 복유연



↓ 기존 코드에 대한 이해하기

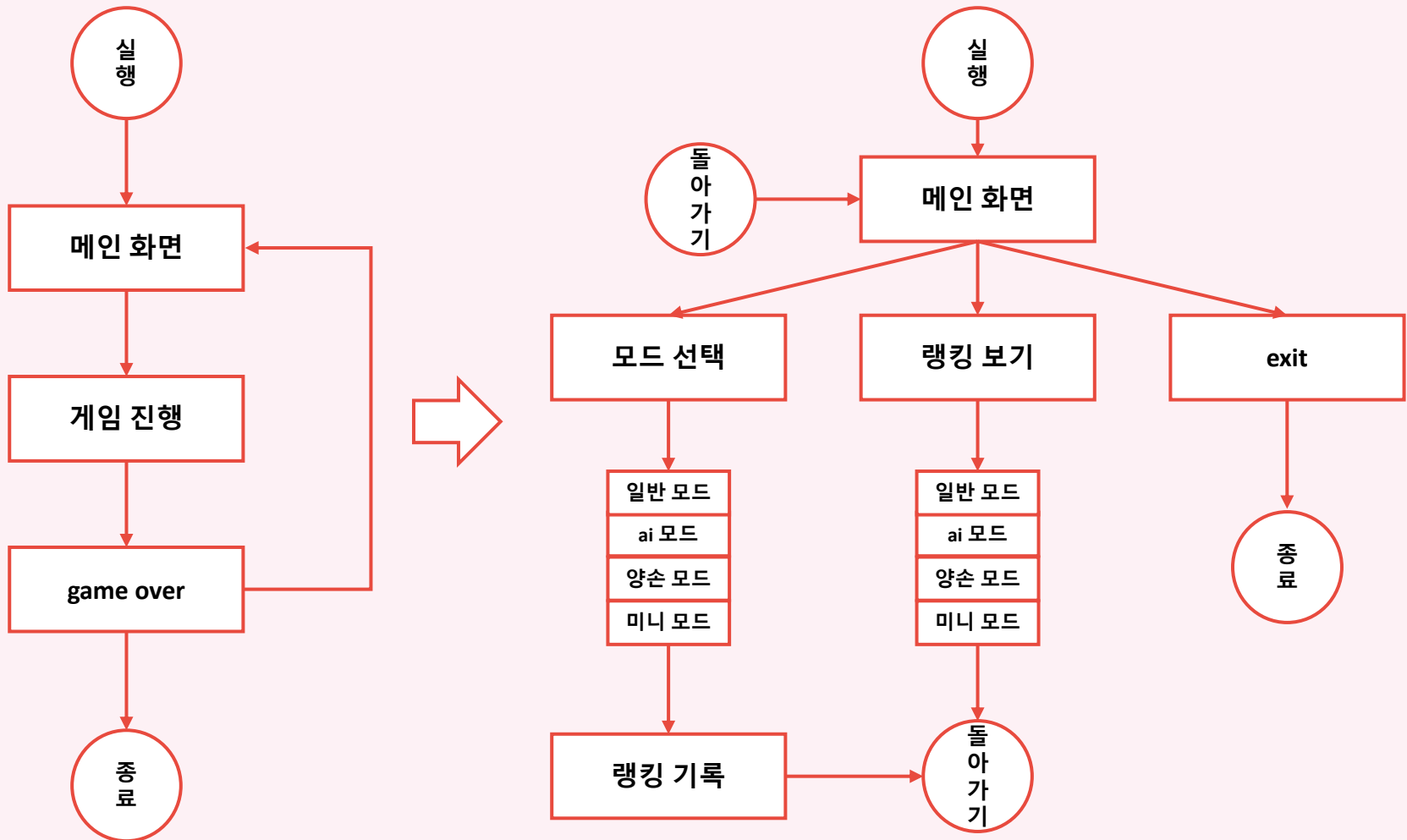
↓ 블록이동 간편화 시켜주기

기존 모드에서 스킬 없애주기

↓ 5칸짜리 미니게임 모드 만들기

↓ 전체적인 디자인 다듬기

System Structure





Thank You
