

# SOPHIST

2013112130 정재엽    2016112129 김태건  
2014112039 박태수    2016112129 손정인

- '현명하고 신중한 자'를  
  뜻하는 그리스어에서 유래
- '신중하게' 소스를 분석하고  
  '현명하게' 개선방안을 모색





# 주제 선정

- 2017-2-OSSP-Jalhaebojo  
테트리스 선정
- 선정 이유
  - 멀티플레이
  - 다양한 기능
  - 여러 오류 발견 및 발전 가능성

[OSSP] 잘해보조\_2조

ossip donggukuniversity dongguk university tetris

44 commits

2 branches

0 releases

Fetching contributors

MIT

Branch: master

New pull request

Create new file

Upload files

Find file

Clone or download

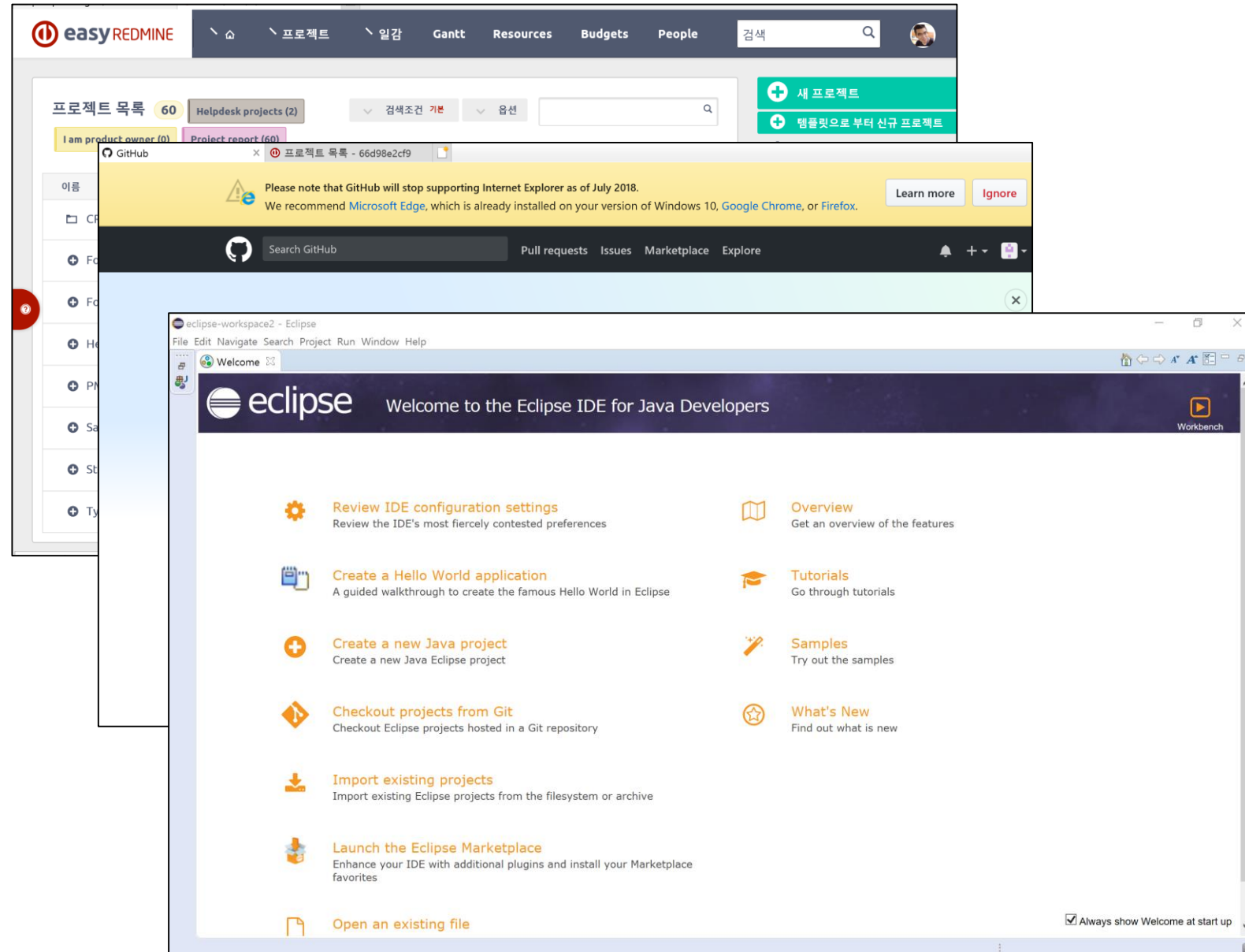
Fetching latest commit...

classes	새롭게 수정한 테트리스 코드.	Nov 20, 2017
controller	새롭게 수정한 테트리스 코드.	Nov 20, 2017
main	Add files via upload	Nov 23, 2017
network	connecting to network	Nov 26, 2017
shape	새롭게 수정한 테트리스 코드.	Nov 20, 2017
window	Update Tetris.java	Nov 28, 2017
LICENSE	Create LICENSE	Dec 12, 2017
README.md	Update README.md	Dec 12, 2017
[OSSP]최종발표자료_2조.pdf	Add files via upload	Dec 12, 2017
[OSSP]최종발표자료_2조.pptx	Add files via upload	Dec 12, 2017
comment1	Create comment1	
회의록0	Update 회의록0	



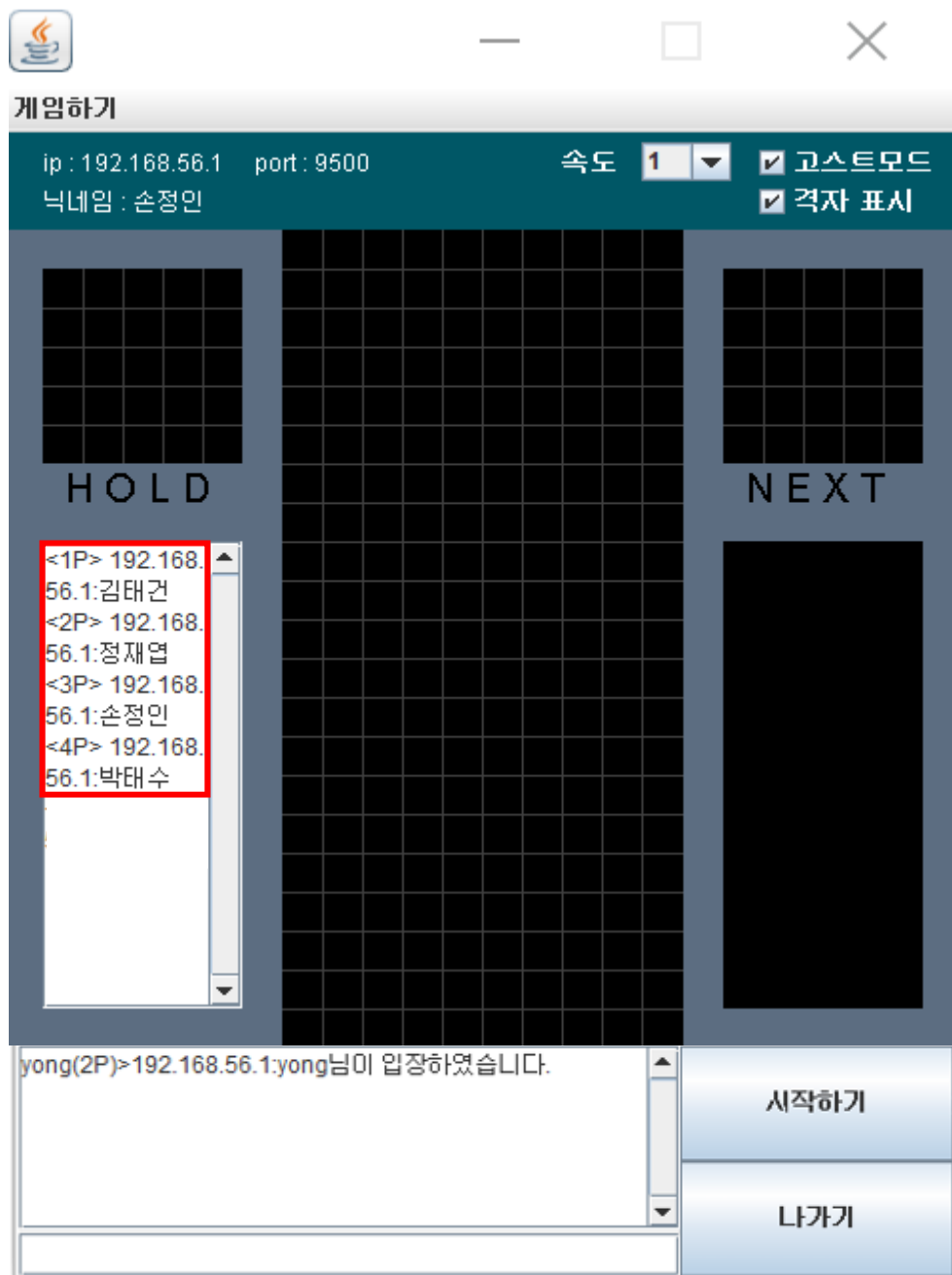
# 사용툴 선정

- 기본 툴 : ECLIPSE
- 버전관리 : Git & Redmine



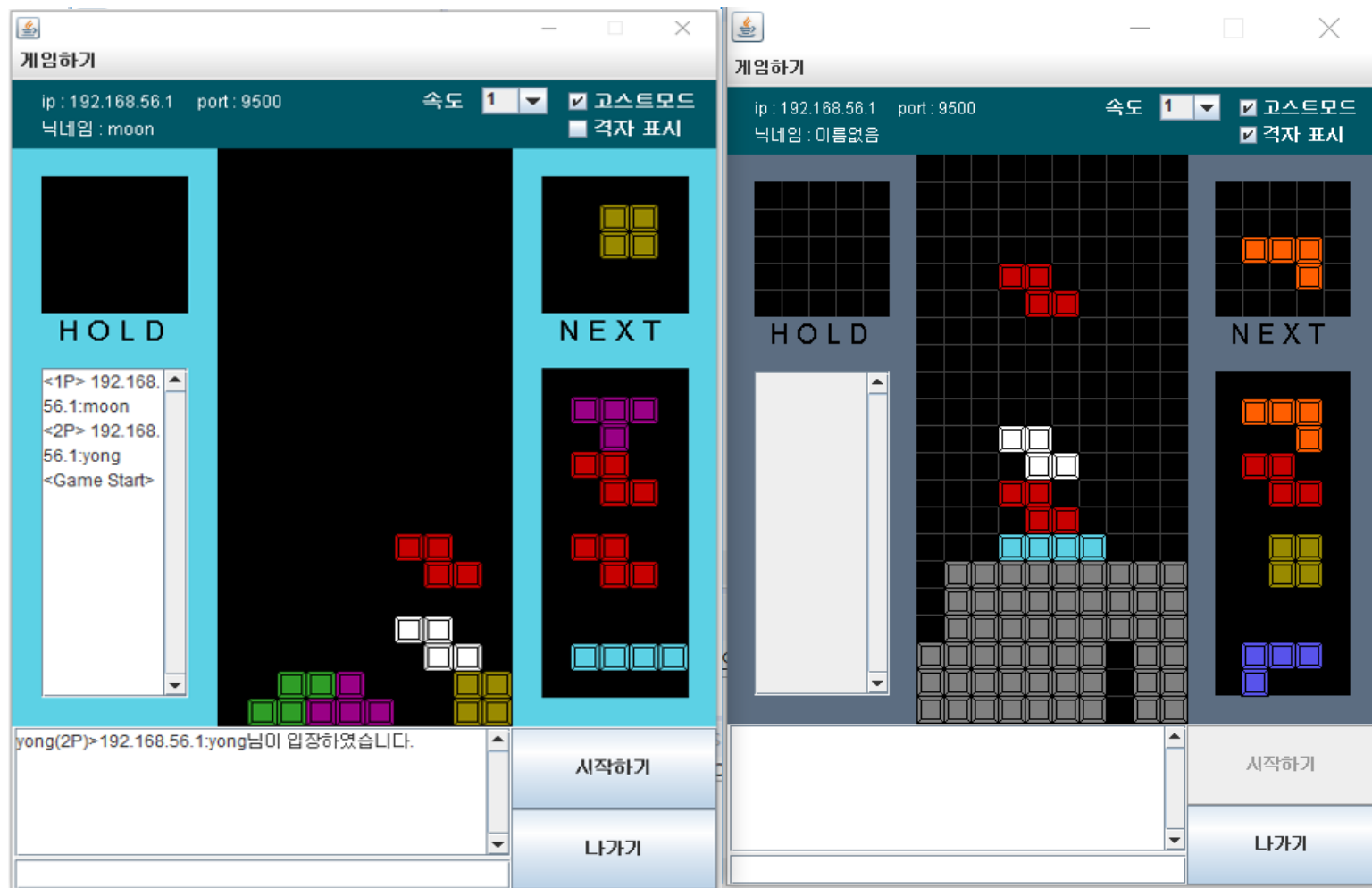
## 테트리스 현재 기능

- Jalhaebojo의 TETRIS 코드는  
다수의 인원이 동시에 게임 가능
- 여러명이 동시에 접속한 모습



# 테트리스 현재 기능

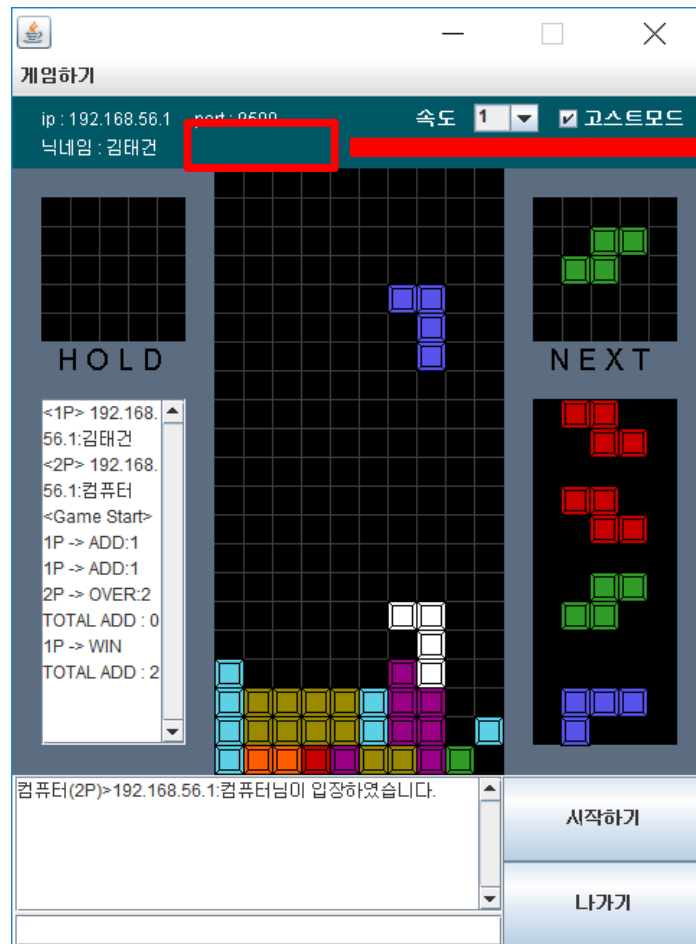
- 고스트 모드
- 격자 표시
- 속도 조절



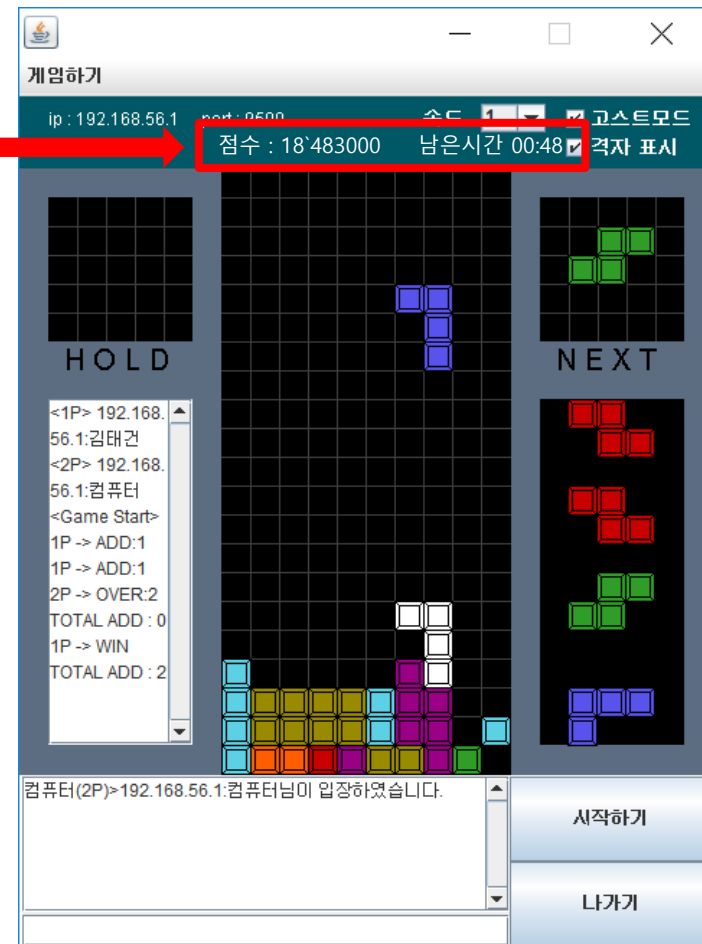
## 게임 모드 추가

- 단일 모드 테트리스
- 점수 모드를 추가하여  
흥미를 높임

현재 : 점수 기능 없음



개선 : 점수 기능 추가

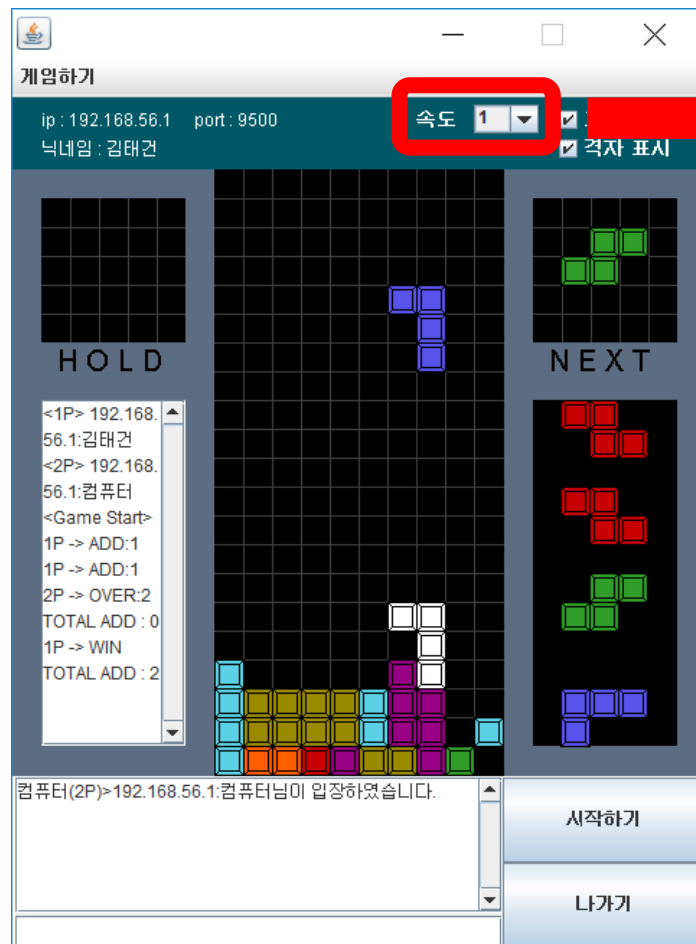


# Bug Fix

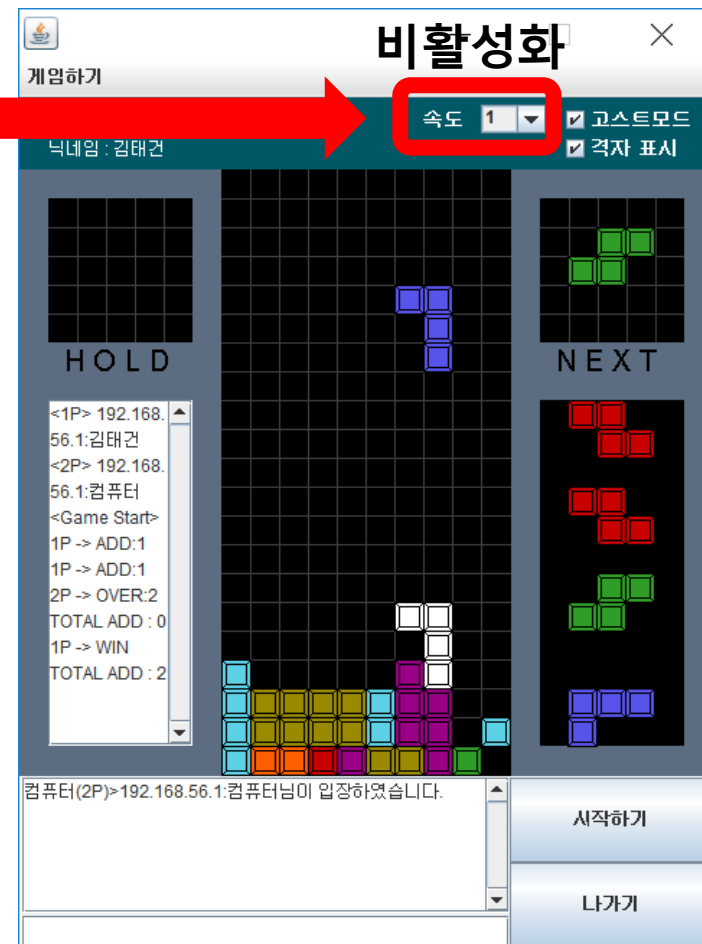
## • 발견된 버그 사항

1. 멀티 플레이 중에  
속도를 임의로 조절 가능
2. 게임 종료 조건 오류
3. 통신 오류

현재 : 게임진행중 변경 가능



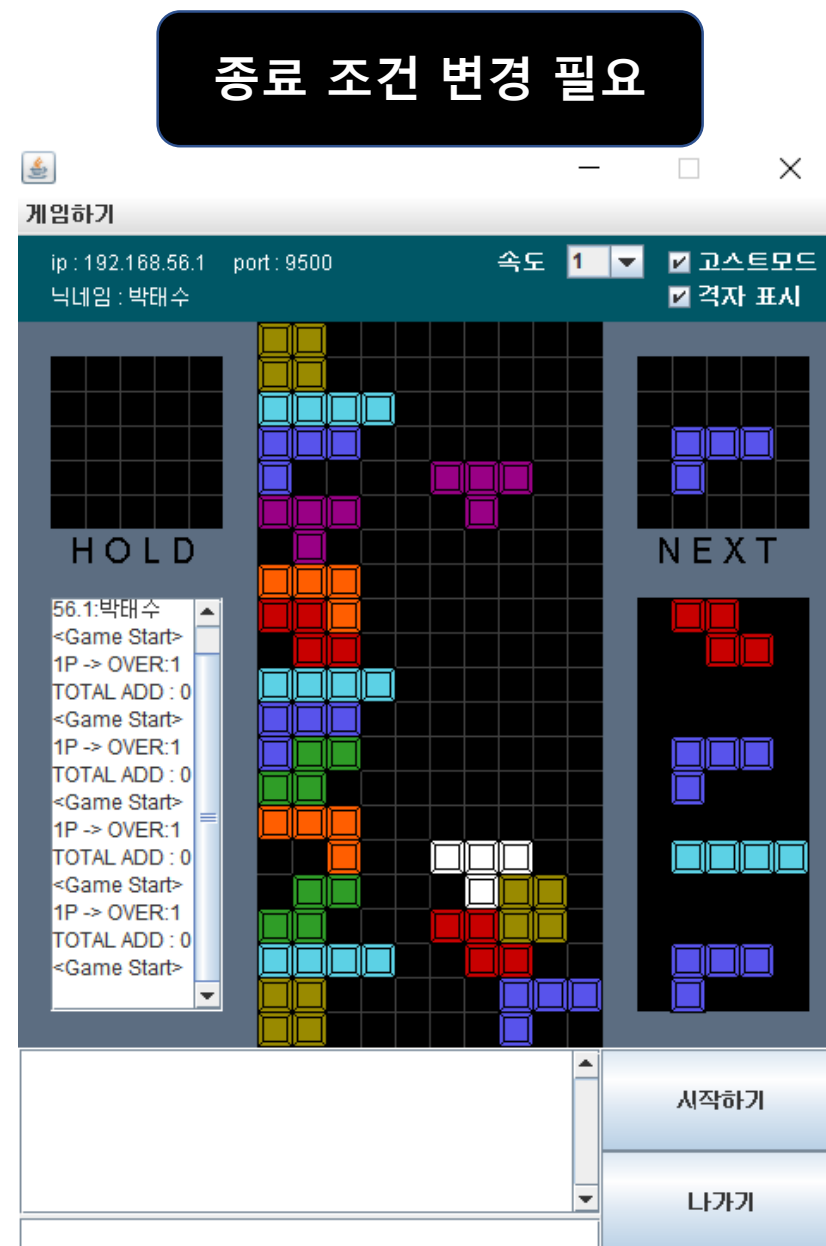
개선 : 게임진행중 변경 불가능



# Bug Fix

- 발견된 버그 사항

1. 멀티 플레이 중에  
속도를 임의로 조절 가능
2. 게임 종료 조건 오류
3. 통신 오류





## Bug Fix

- 발견된 버그 사항

1. 멀티 플레이 중에  
속도를 임의로 조절 가능
2. 게임 종료 조건 오류
3. 통신 오류

동일 네트워크에서의 통신은 원활  
1 대 多의 멀티 플레이 가능

**BUT!!**  
다른 네트워크에 연결 되어 있는 PC 끼리의 통신 불가

예상 원인 1.

소켓 코드 오류

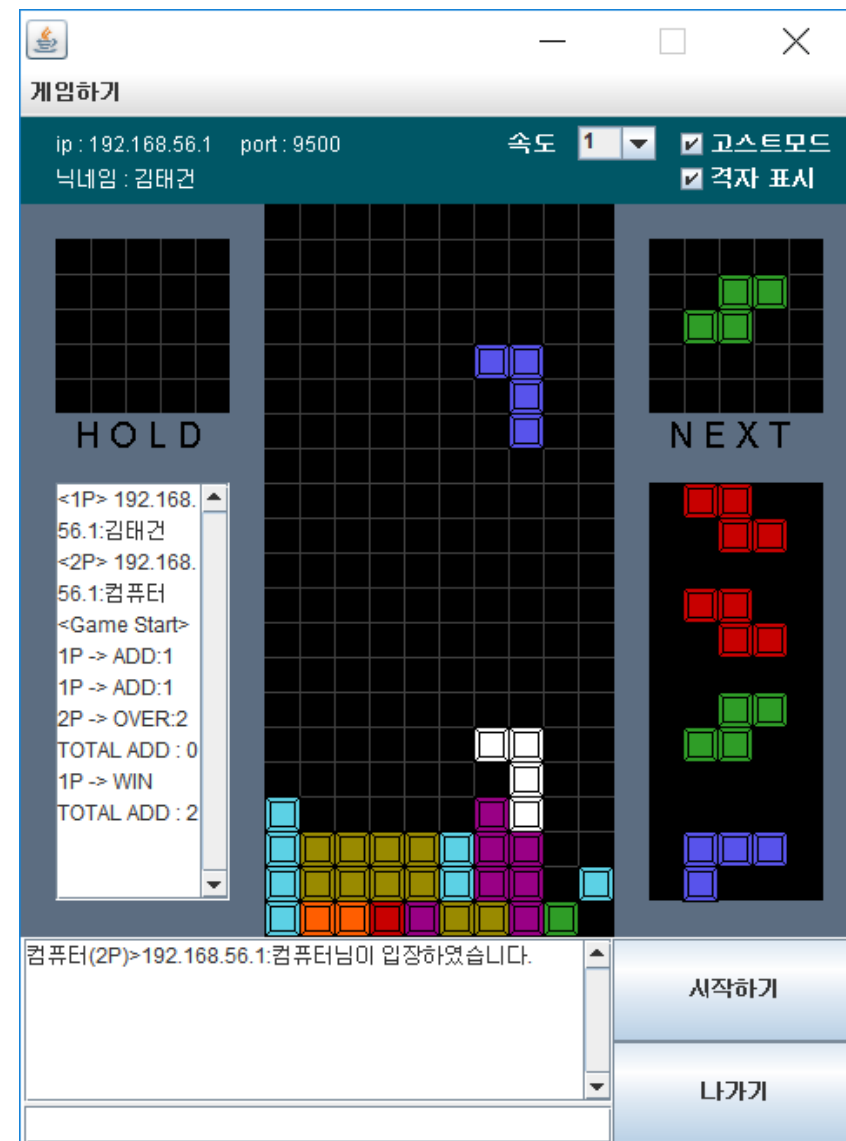
예상 원인 2.

네트워크 상의 문제  
(포트 차단/  
외부 IP 차단)



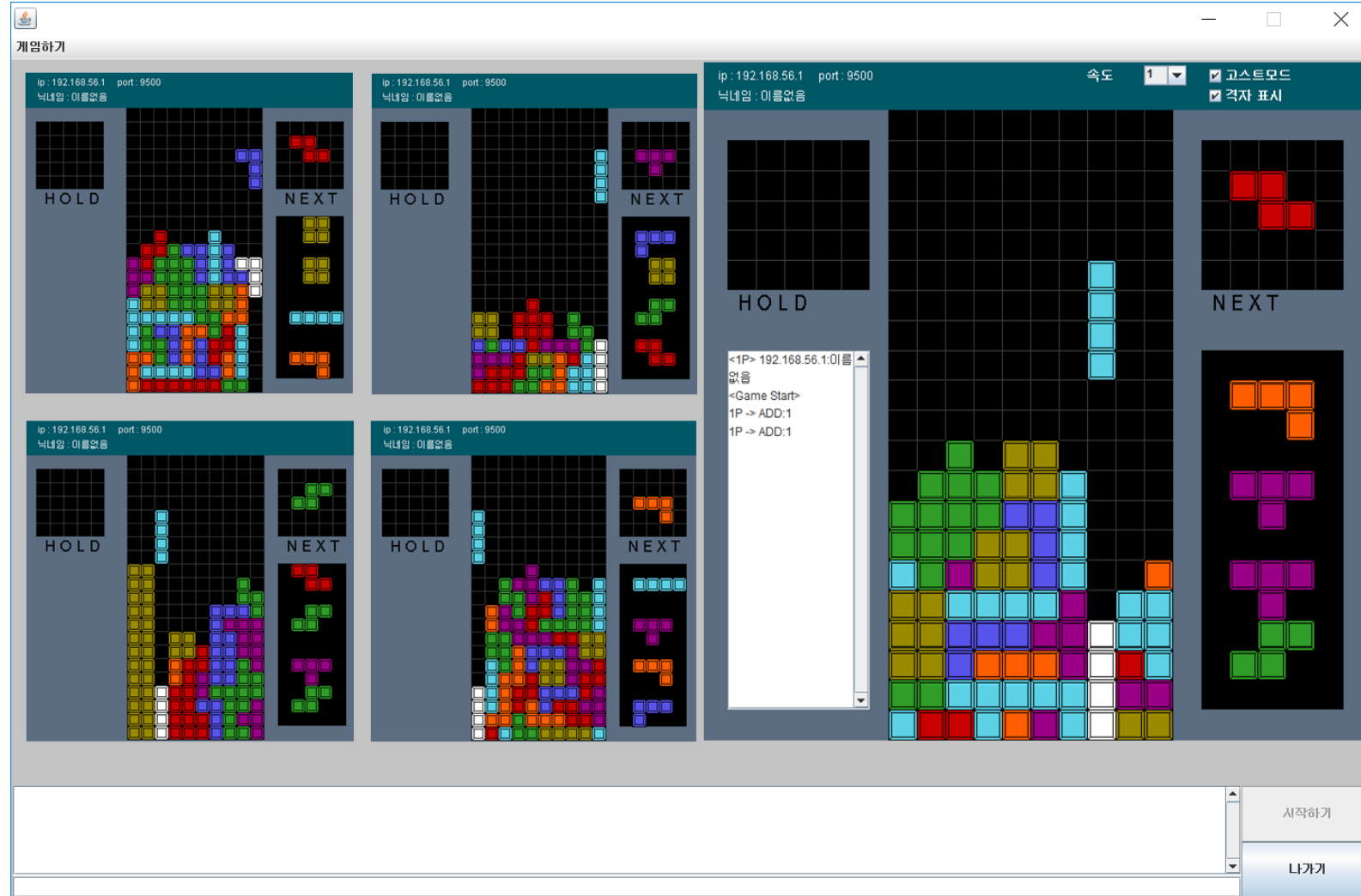
# Multi Screen

- 개인 테트리스 화면
- 여럿이 게임을 한다는 느낌을  
심어주기에는 부족하다고 판단



# Multi Screen

- 게임 최대 인원수 제한
- 상대방의 화면을 볼 수 있어  
게임의 집중도가 높아짐



# Sound

- 소리 효과가 없어  
긴장감 및 몰입감이 떨어짐
- 게임 전반적인 부분에  
배경음악을 포함 사운드 추가

게임 시작

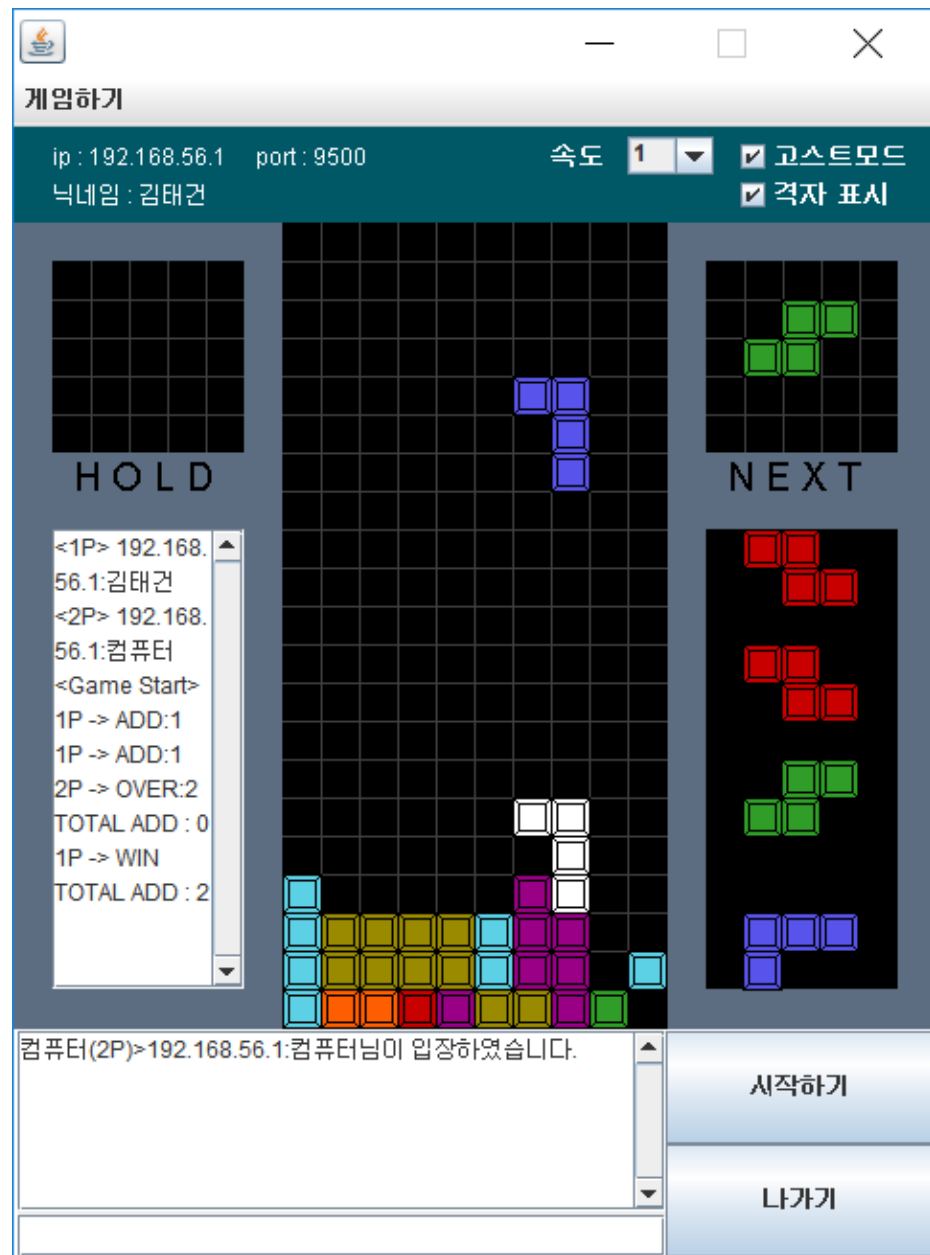
게임 중반

게임 종료



# Item Blocks

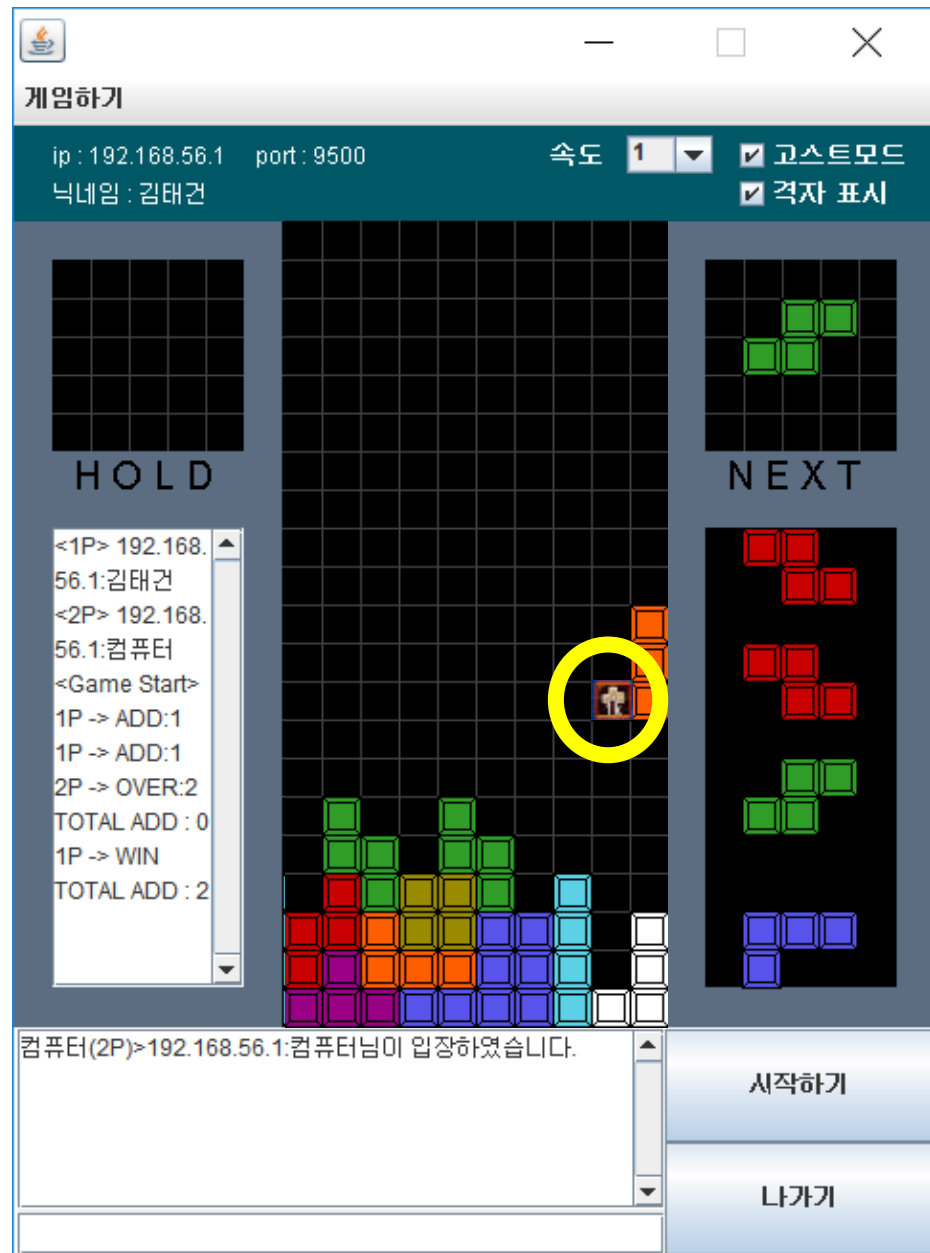
- 현재는 단순한 테트리스
- 아이템을 추가하여  
게임 요소를 추가





# Item Blocks

- 아이템 블록 추가
  - 1) 화면 방해 아이템
  - 2) 본인 블록 클리어

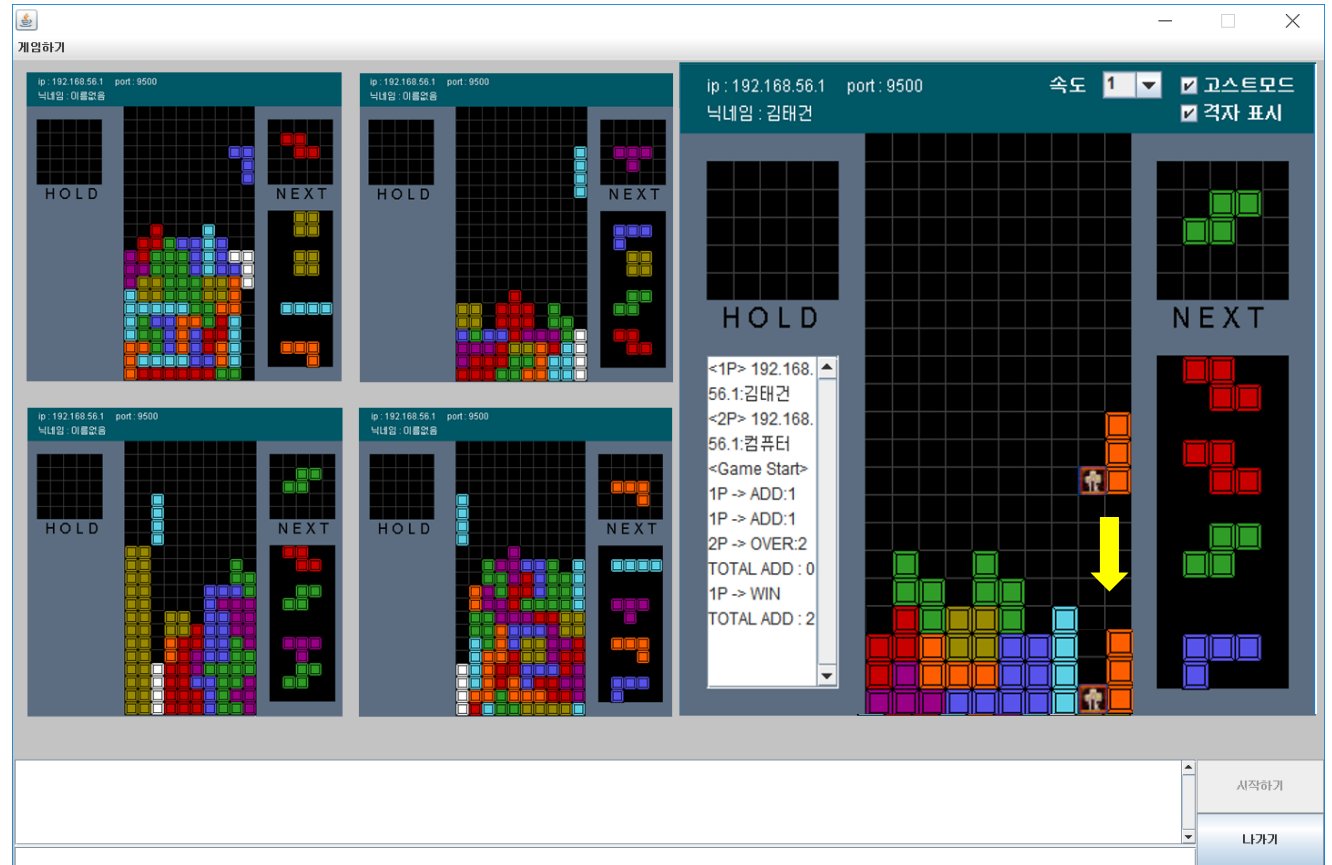


# Item Blocks

- 아이템 블록 추가

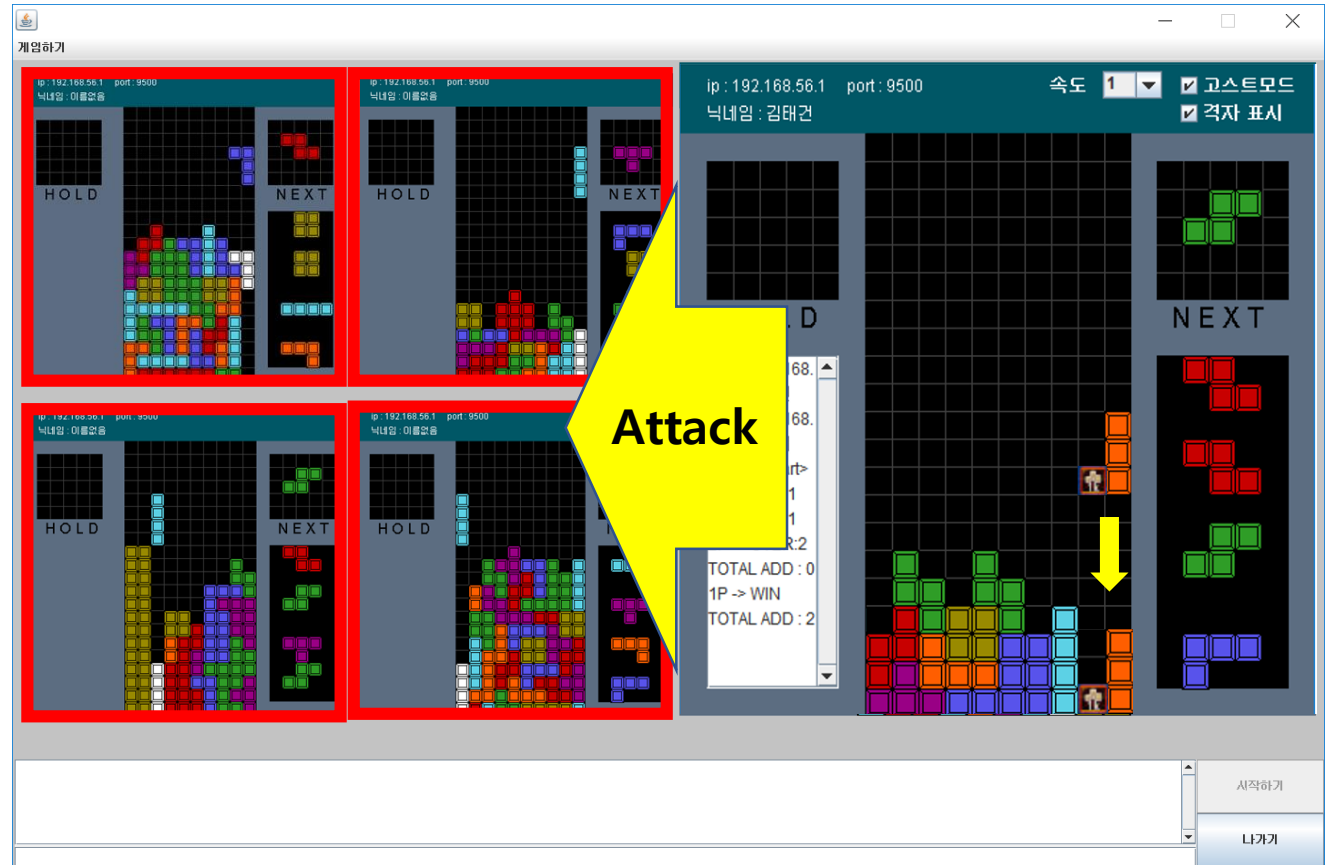
1) 화면 방해 아이템

2) 본인 블록 클리어



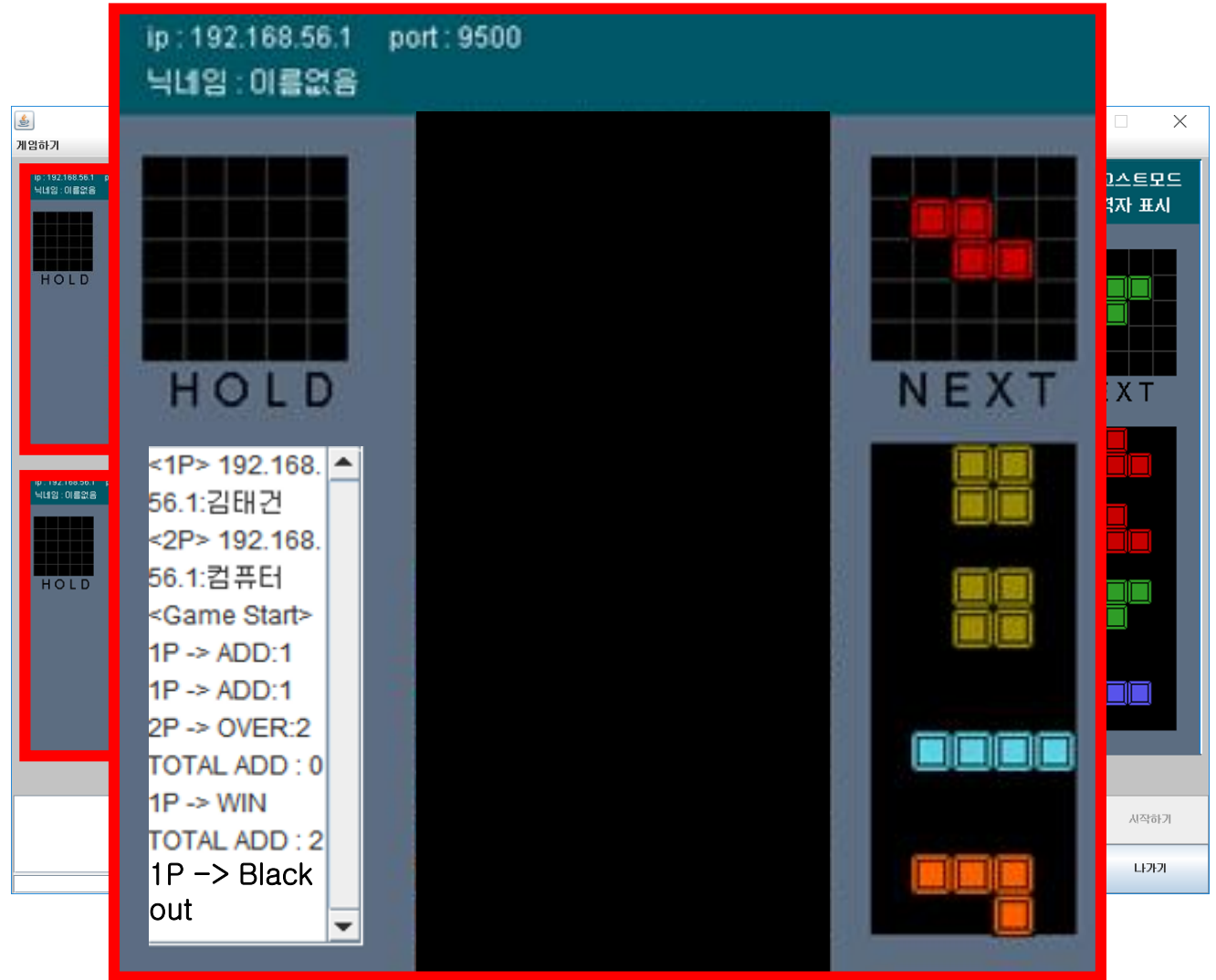
# Item Blocks

- 아이템 블록 추가
  - 화면 방해 아이템
  - 본인 블록 클리어



# Item Blocks

- 아이템 블록 추가
  - 1) 화면 방해 아이템
  - 2) 본인 블록 클리어



# Item Blocks

- 아이템 블록 추가

1) 화면 방해 아이템

2) 본인 블록 클리어



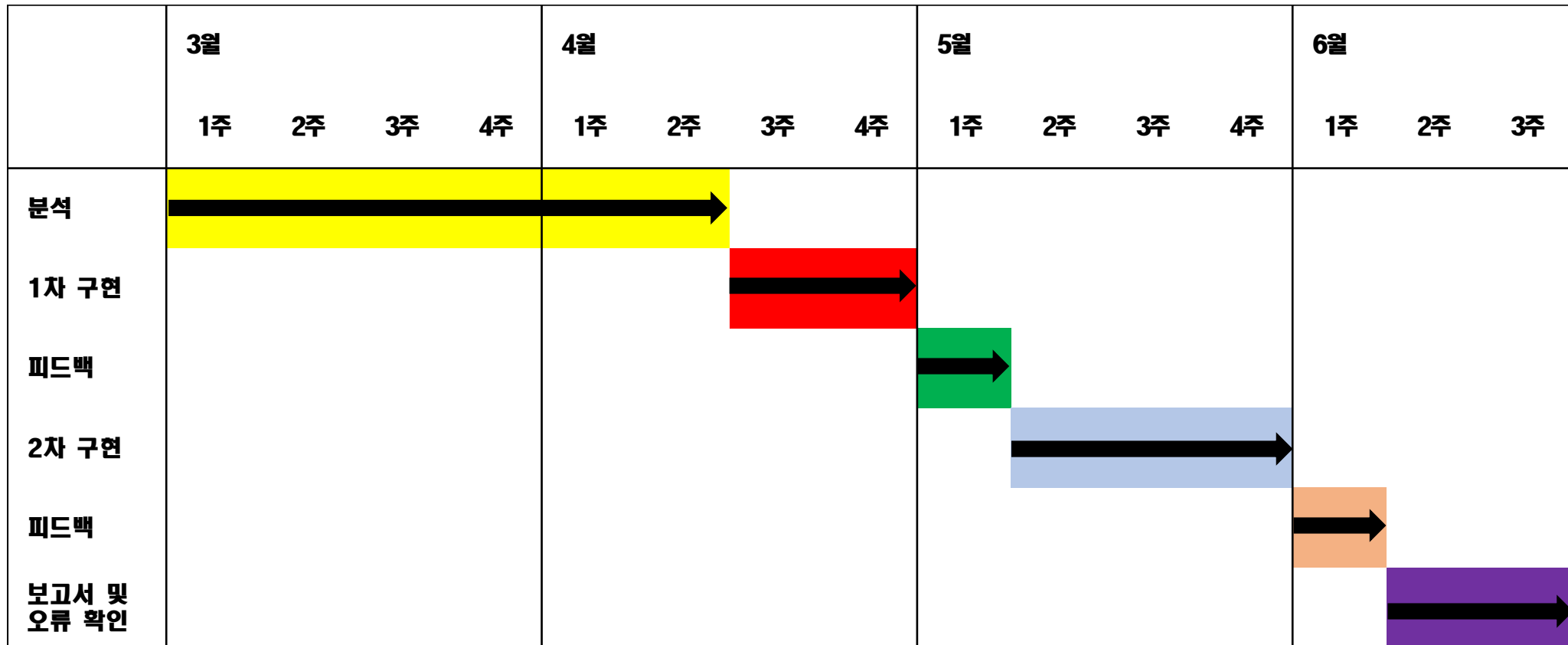


# Item Blocks

- 아이템 블록 추가
  - 화면 방해 아이템
  - 본인 블록 클리어

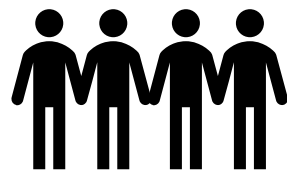


# Gantt Chart



# 역할 분담

정재엽	김태건	박태수	손정인
1차 : 종료조건 수정 2차 : 아이템 구현	1차 : 속도조절 수정 2차 : 점수 모드 구현	1차 : 종료조건 수정 사운드 추가 2차 : 모드 구현	1차 : 종료조건 수정 사운드 추가 2차 : 모드 구현
공통 과제	소켓 프로그래밍 버그 수정, 멀티 윈도우 제작		



QUESTIONS ?