

TETRIS

SUPREMETIM - 8조

공개 SW 프로젝트

2014112103 조인택

2016112105 박선희

2016112141 양시연

목차

Contents

01. 프로젝트 설명

02. 진행 요약

03. 마주친 문제

04. 향후 계획

05. 소감

프로젝트 설명

목표 및 주요이슈

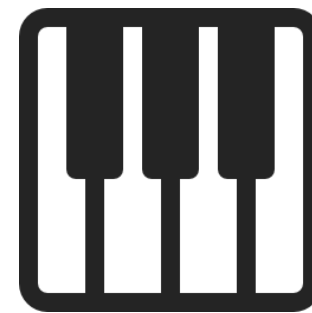
우리 SUPREMETIM 만의 차별화된 테트리스 설계



아이템 사용 기능 및
속도 시스템 수정



점수 시스템 추가 및
DB를 이용한 랭킹 시스템



리듬게임 구현

Timeline

| 구성원 | 조인택 | | | | 박선희 | | | | 양시연 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|-----|---|---|---|-----|---|---|---|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--|--|--|--|
| | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | | | | |
| 코드분석 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 각자 맡은분야 공부 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 아이템구현 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 소켓 아이템 적용 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 점수 채점 알고리즘 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1p/2p UI 만들기 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DB 구축 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 게임 곡 선정 및 소스 분석 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 박자에 맞는 노트 생성 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 개별 게임 곡 재생 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 노트 판정 알고리즘 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 노트 판정 디자인 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 보고서 작성 및 오류검토 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 최종 발표 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

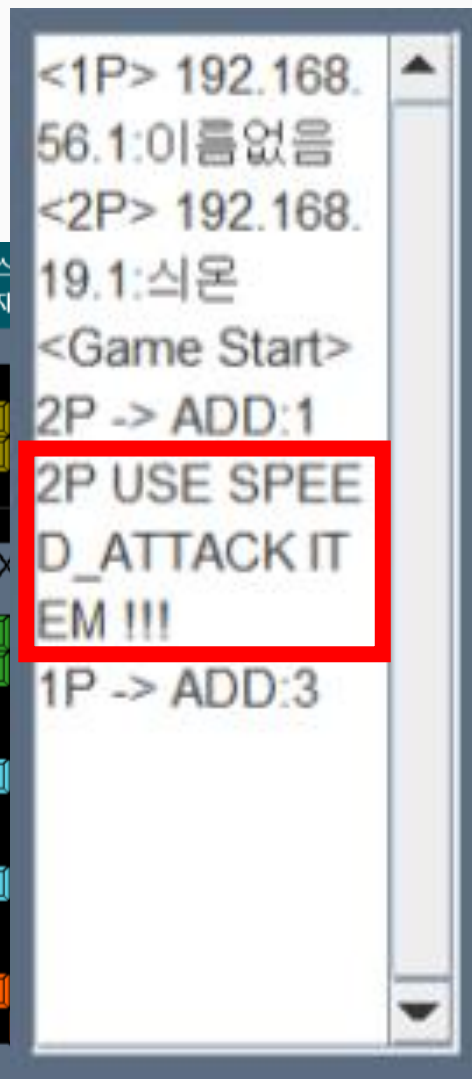
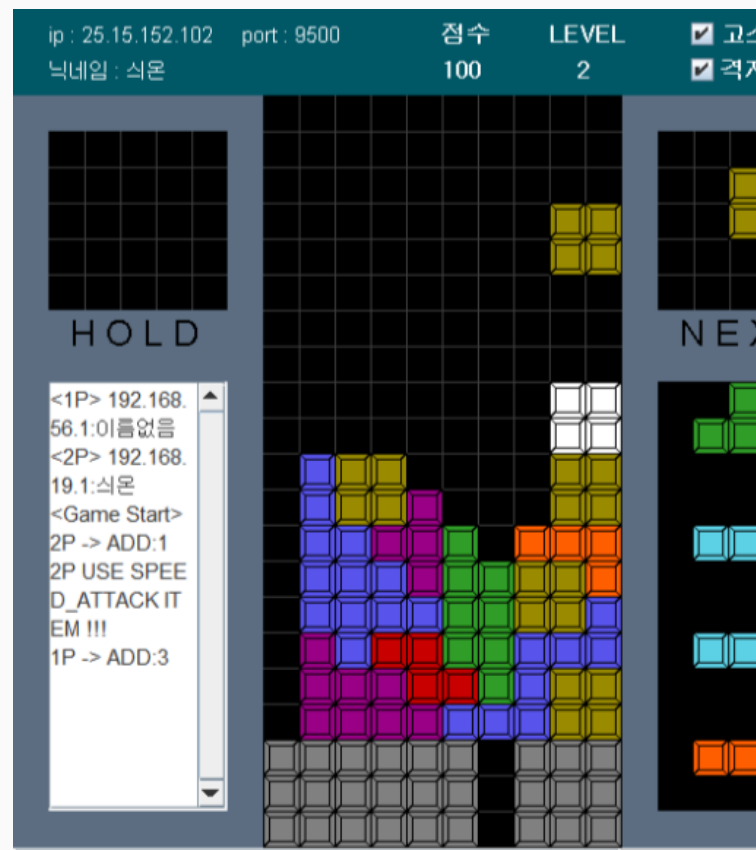
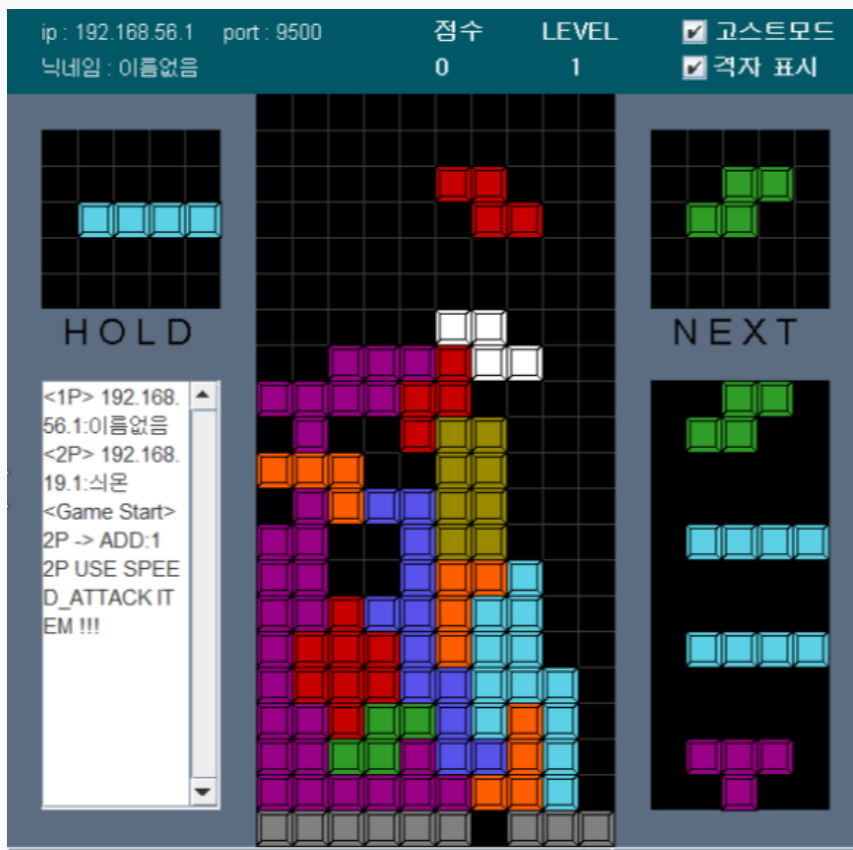
Timeline

[illegible]

진행 요약

구현 내용

랜덤으로 상대방에게 아이템 전달
속도 증가 아이템, 블록 두 줄 지우기 아이템 구현

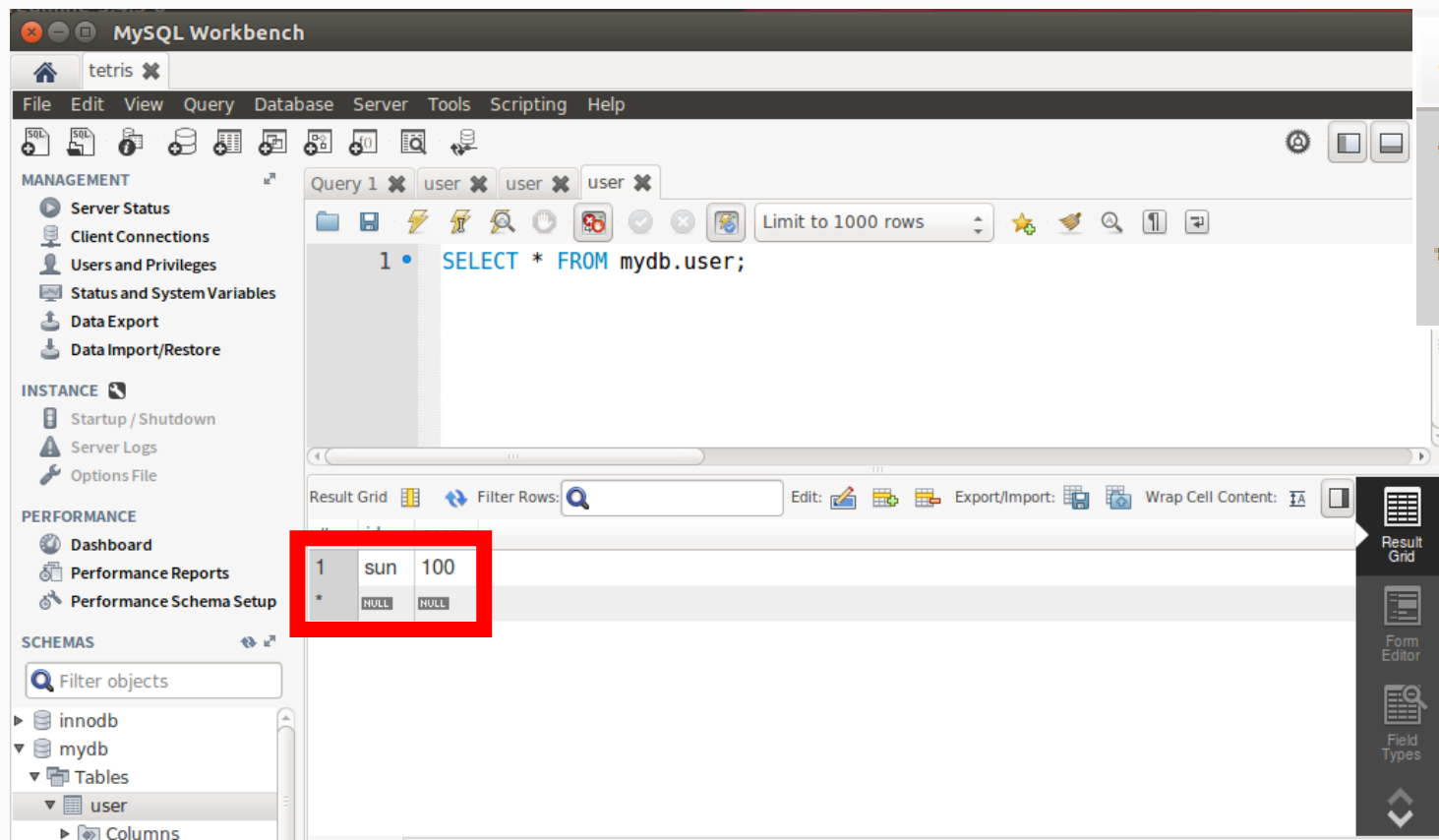


진행 요약

구현 내용

점수 채점 알고리즘 구현

DB 연결 및 DB의 USER TABLE에 점수 저장



| # | id | score |
|---|------|-------|
| 1 | sun | 100 |
| * | NULL | NULL |

진행 요약

구현 내용

점수와 레벨을 포함하여 UI 수정
리듬게임에 사용할 게임 곡 선정 및 리듬게임 소스 분석

마주친 문제

프로젝트를 하면서 마주친 문제점들

보드판의 아이템을
획득 및 저장



지워진 줄 수 콤보를 채우면
랜덤하게 아이템 전송

수많은 클라이언트
이용가능



아이템을 받는 클라이언트를
랜덤하게 결정

DB연결을 local로 연결
-> 본인 PC만 DB연결 가능



AWS 서비스 사용

마주친 문제

프로젝트를 하면서 마주친 문제점들

팀원끼리 개발환경을
맞추기 힘들



메이븐의 라이브러리
관리 기능 사용

싱글 플레이와 멀티 플레이의
UI를 구분 할 필요가 없음



할 일에서 삭제

Timeline

[illegible]

향후 계획

현재하고 있는 것, 앞으로 할 것

현재 진행

- 조인택 - 아이템 생성 기준 밸런스 조정
- 박선희 - MySQL connector JDBC Driver maven 디펜던시에 추가
- 양시연 - 리듬게임 구체화

곧 진행

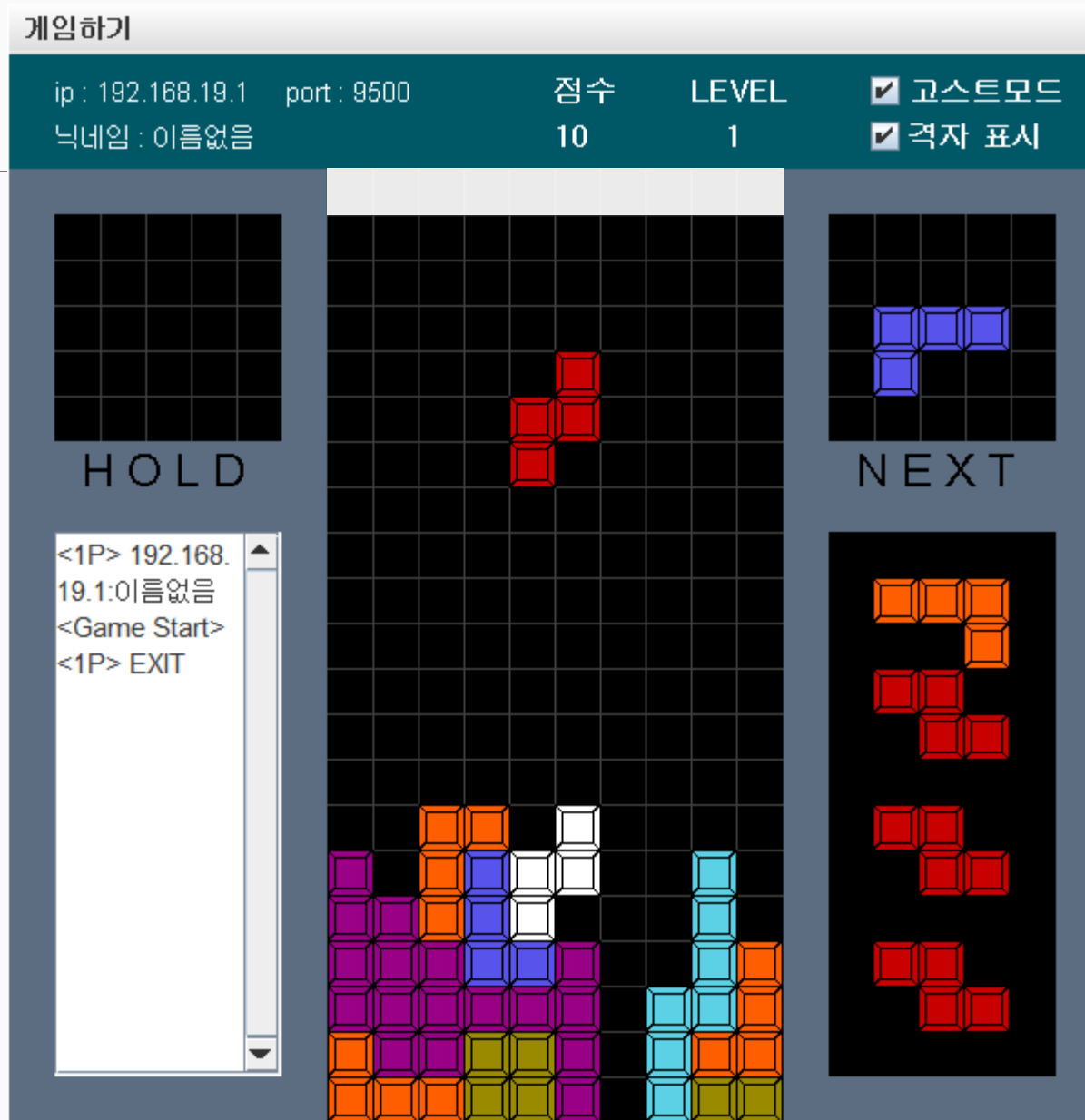
- 조인택 - 나머지 아이템 구현
- 박선희 - 게임 박자에 맞는 노트 생성 및 노트 판정 UI 구현
- 양시연 - 곡 재생 및 노트 판정 알고리즘 구현

향후 계획

리듬게임 구체화

불투명한 흰색 노트가 보드판에 내려옴

노트가 맨 밑 줄에 도착했을 때,
SPACE BAR를 누르면 점수 추가



소감

전반적인 평가

- 서버와 DB 관리가 편한 리눅스와 Java 이용
- Java를 더 깊게 공부
- 팀 프로젝트를 통해 팀원들끼리 협업하는 방법을 알게 됨
- Git 사용이 더 익숙해 짐

감사합니다