

프로젝트 기획서		
팀명	Millions	
팀원	김주영 길효진 배정수	
목표	1. 깃과 리눅스를 배워서 개발자로서의 몸값을 높여보자 2. 깃협을 사용해서 협업 프로젝트를 진행하여 경험을 쌓고 개발자로서 몸값을 높여보자. 3. 어려운 목표를 설정을 하여서 개발 능력의 한계를 극복해보자	
주제와 이유	테트리스 우리 팀은 깃과 리눅스에 대해 낯설고 익숙하지 않다. 친숙한 테트리스 게임을 주제로 선정하여 개발하는 과정에서 더 흥미를 느낄 수 있다고 판단했다. 깃협에 테트리스 관련 자바 언어 오픈소스가 3984개가 있을 만큼 다양한 소스코드를 활용할 수 있다고 생각했다. CISD 내의 테트리스 오픈소스에서 버그를 발견했다. 아울러 더 재미있게 만들어보고 싶다는 팀원들이 생각이 일치하였다.	
추가할 기능들	현재	목표
	배경음악이 없다	경쾌하고 신나는 배경음악을 삽입하여 흥미를 향상시킨다.
	어떠한 버튼으로 플레이하는지 직접 찾아야 한다.	버튼 설정 기능을 추가하여 사용자가 원하는 버튼으로 게임을 진행할 수 있도록 한다.
	게임이 종료되어도 끝났다는 느낌을 받기 어렵다.	게임 종료 시 'GAME OVER' 글자를 배치하고 배경음악과는 다른 효과음을 삽입하여 게임이 끝났다는 느낌을 직감할 수 있도록 한다.
	상대방의 플레이 모습을 볼 수 없어서 같이 게임한다는 느낌이 없다.	서로 다른 노트북으로 게임할 때, 상대방의 화면 창도 내 노트북에 뜨게 하여, 같이 게임을 하고 있는 느낌을 받도록 한다.
	일자 4칸짜리 블록 문제아 상태 필드 밖으로 나가서 꽃히는 버그 발생 방향 전환시 방향이 바뀌지 않고 고스트가 오른쪽으로 한 칸 이동하는 버그 발생	버그 수정
License 선택이유	License : MIT 이유 : 우리가 쓰려는 프로젝트 '잘해보조' 팀과 더불어 본래의 오픈소스도 MIT라이센스를 채택하였다. 우리들은 학업적 목적으로 오픈소스에 참여하여 우리들의 소스에 대한 보증과 책임을지지 않는다. 아울러 다른 사람들에게 우리들의 프로젝트로 자유롭게 공부할 수 있도록 할 의무가 있다고 생각했다.	