프로젝트 중간 발표 제안서

1. 주제 선정 이유

테트리스가 가장 고전적, 대중적이고 익숙한 게임임. 깃헙에 자바 언어의 테트리스 관련 오픈소스가 3984개가 있는 만큼 다양한 소스를 활용할 수 있음. CSID 내의 테트리스 오픈소스를 보고 더 버그를 발견하여 수정하고, 더욱 재미있게 바꿔보고 싶다는 생각이 들었음.

1. 추가할 기능

* 비지엠 삽입 : 경쾌하고 신나는 배경음악을 삽입해 게임의 흥미를 향상시킨다.
* 방해하기 : 원래 프로젝의 멀티 플레이 기능을 활용하여 한 명의 플레이어가 어떠한 동작을 하면 상대방의 화면이 3초 동안 보이지 않는 효과를 구현하여 경쟁심을 유발한다.
* 게임 종료 시점 이벤트 추가 : 현재 게임이 종료 되어도 끝났다는 느낌을 받지 않는다. 화면에 게임오버라는 글자를 크게 배치하고 배경음악과 다른 효과음이 나오게 하여 게임이 끝난 느낌이 확실히 받도록 한다.
* 키 설정 가능 : 사용자가 원하는 버튼으로 설정 변경이 가능하다.
* 버그 수정 : 현재 블록이 필드 밖으로 벗어나는 버그가 발생한다. 이를 수정한다.

1. 왜 이 라이선스를 선택하게 되었는지?

* MIT라이선스를 채택할 계획이다. ‘잘해보조’ 팀과 더불어 본래의 오픈소스도 MIT라이센스를 사용했다. 우리들은 학업적 목적으로 오픈소스에 참여하여 우리들의 소스에 대한 보증과 책임을 지지 않는다. 아울러 다른 사람들에게 우리들의 프로젝트로 자유롭게 공부할 수 있도록 할 의무가 있다고 생각했다.