



Tetris

2014112054 윤진호

2014112077 김법종

2016112114 좌민경

2016112142 최현수



목차

1. 프로젝트 소개

- 1) 기존 테트리스
- 2) 프로젝트 목표
- 3) 개발 환경 및 License

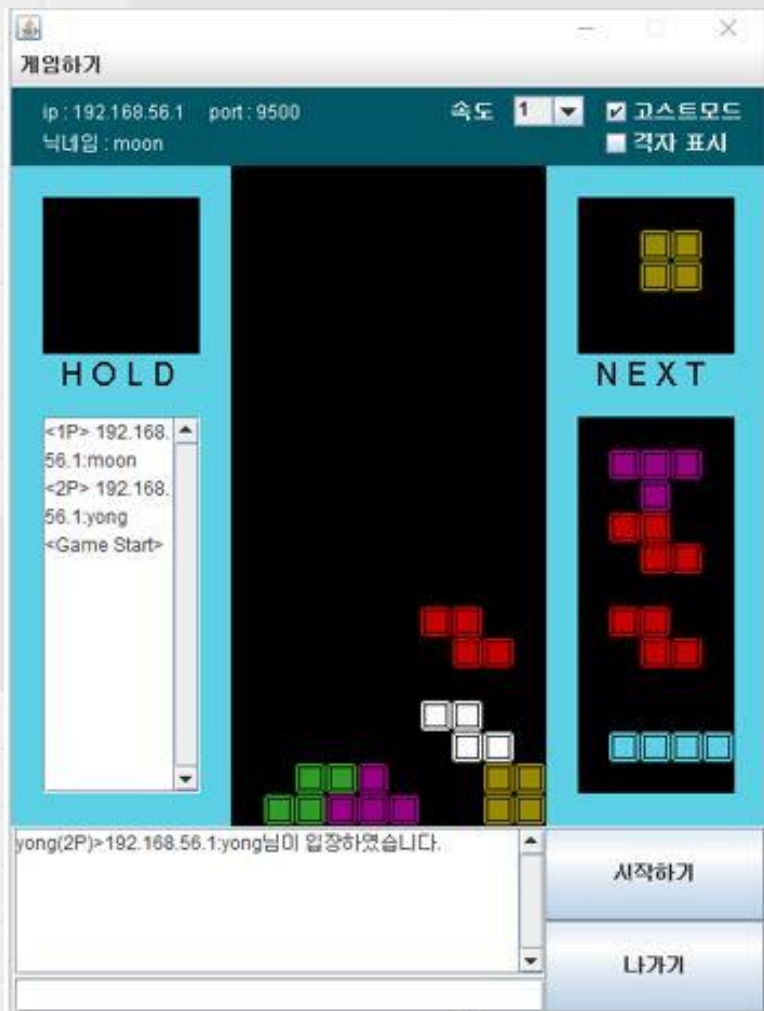
2. 프로젝트 개선 사항

- 1) 시작 화면
- 2) Key setting 기능
- 3) Multi mode
- 4) Single mode

3. 최종 프로젝트

- 1) 최종 결과물
- 2) 소감 및 아쉬운 점

기존 테트리스



- Multi 모드만 가능



프로젝트 목표



테트리스

UI

Vs User

Vs AI



개발환경 및 License



Eclipse
IDE

Java

MIT
License

시작화면

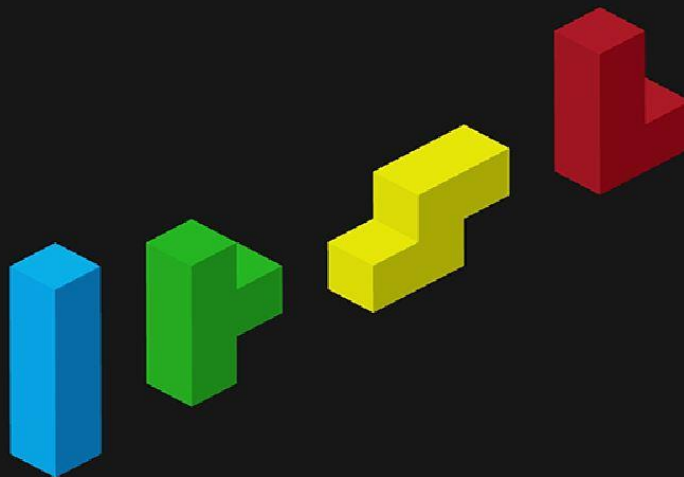
TETRA

SINGLE

MULTI

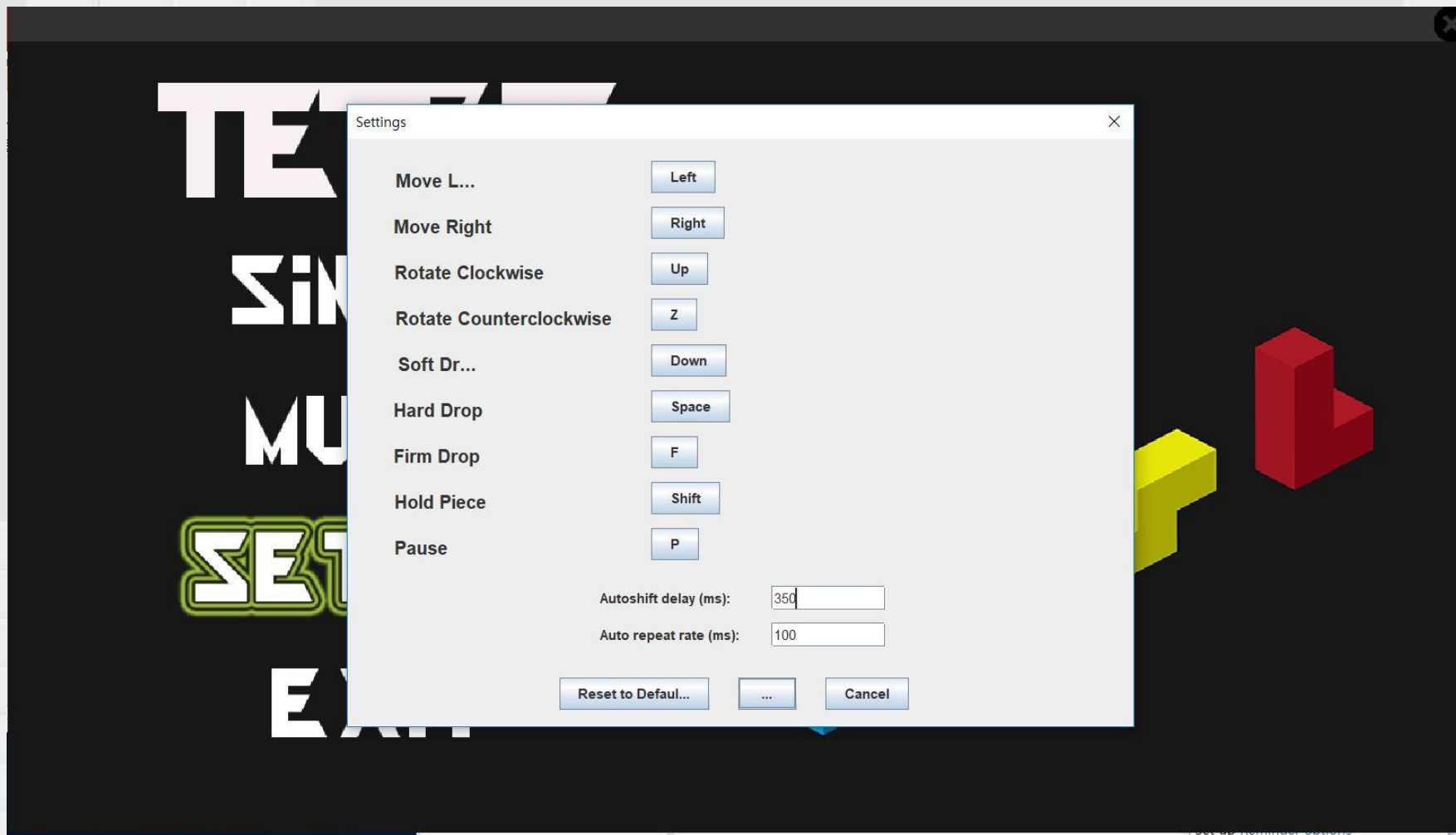
SETTING

EXIT



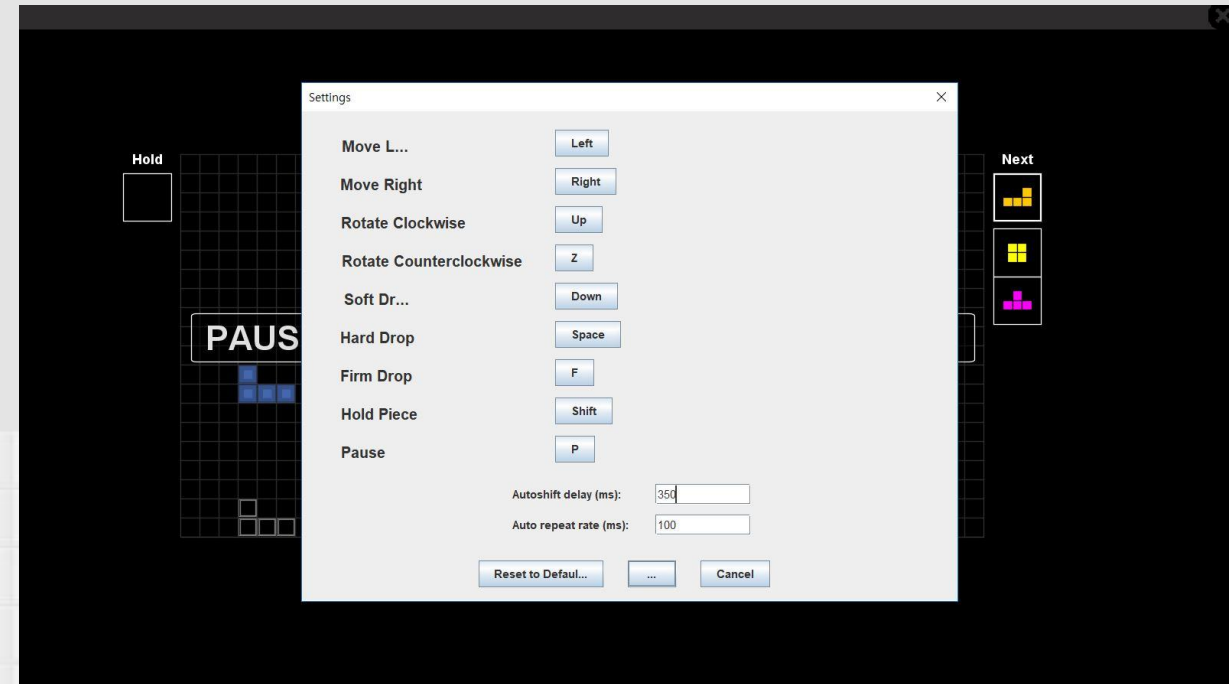
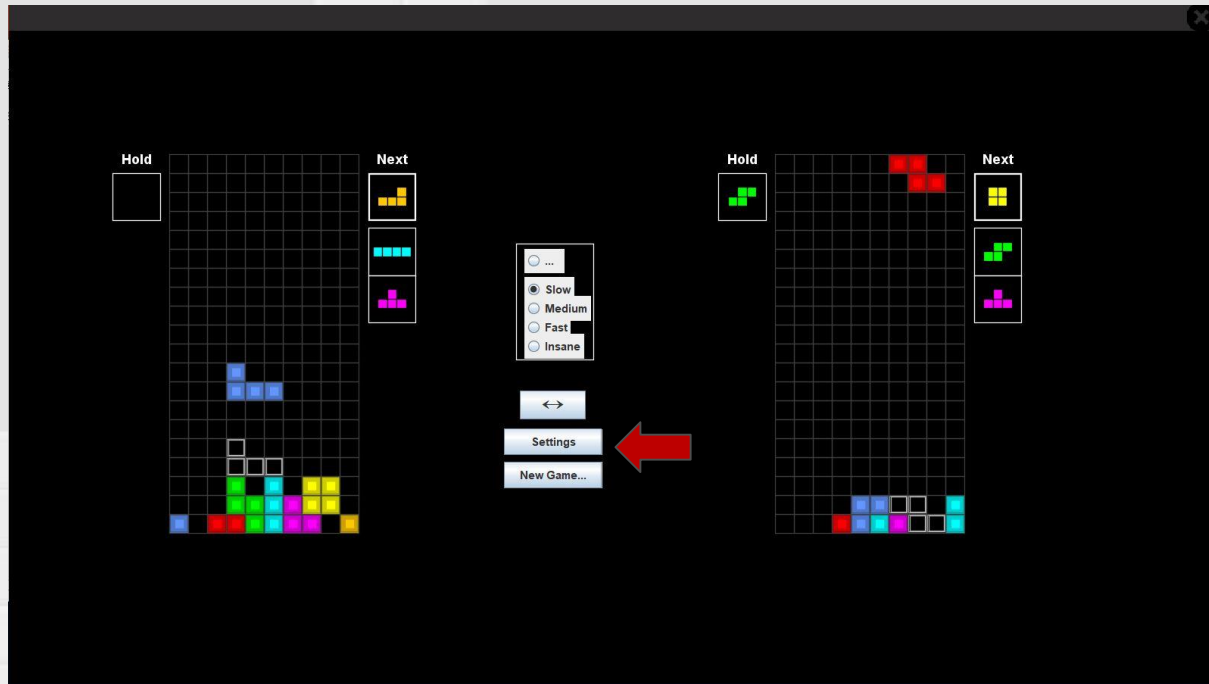
- 시작화면
추가
- 해상도
변경

Key setting 기능

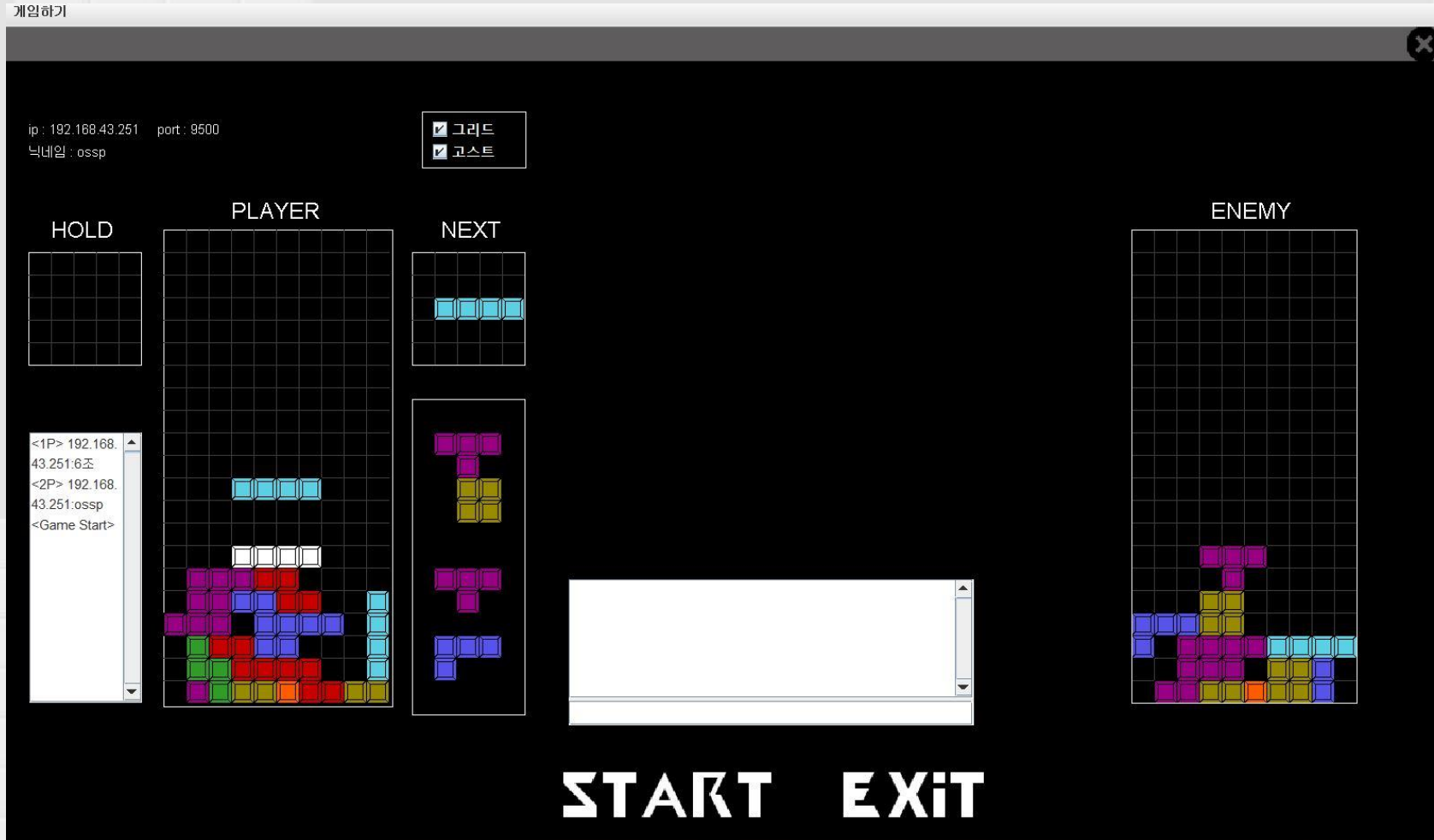


- 게임 조작 키 변경

Key setting 기능(2)

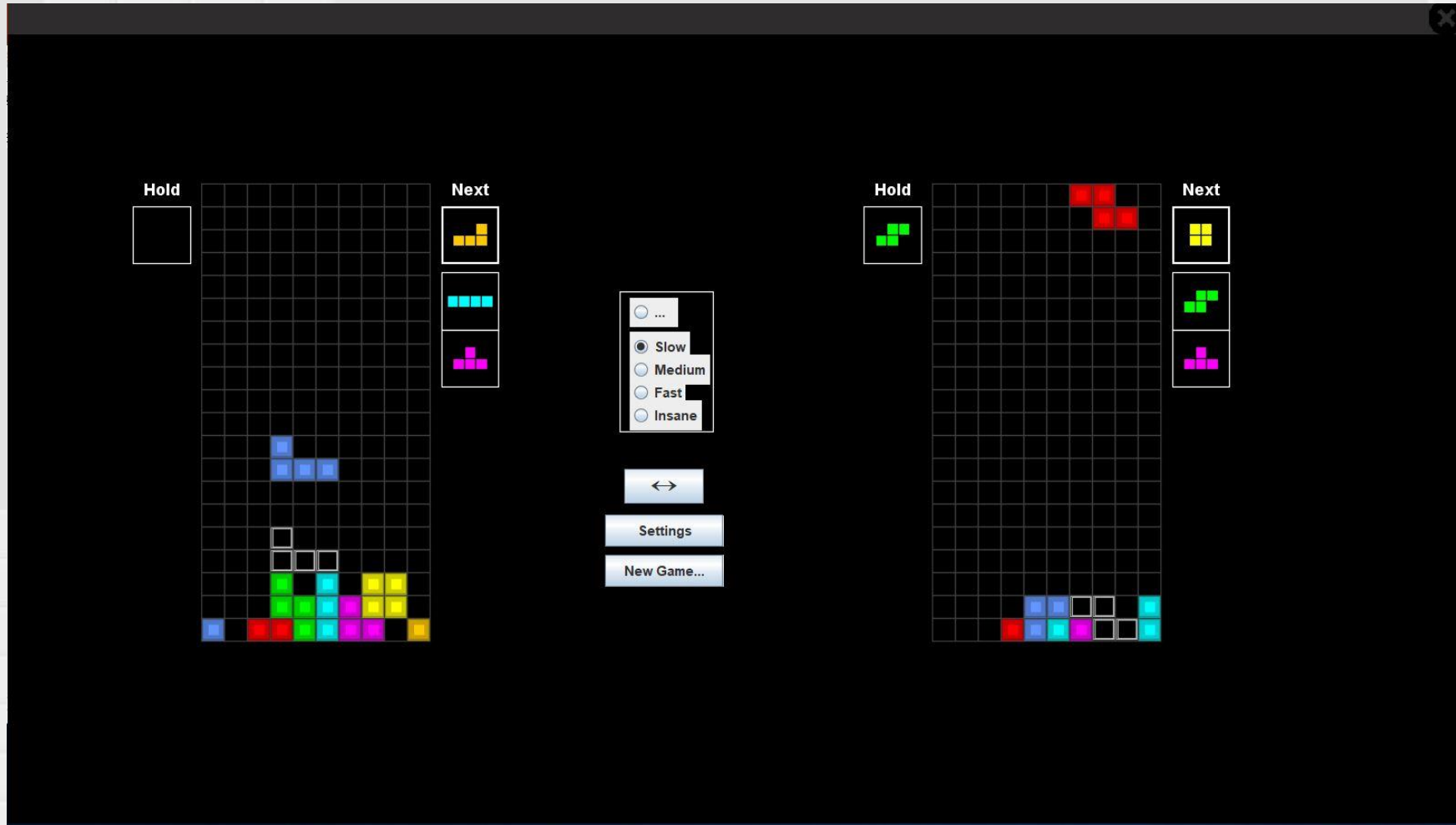


Multi mode



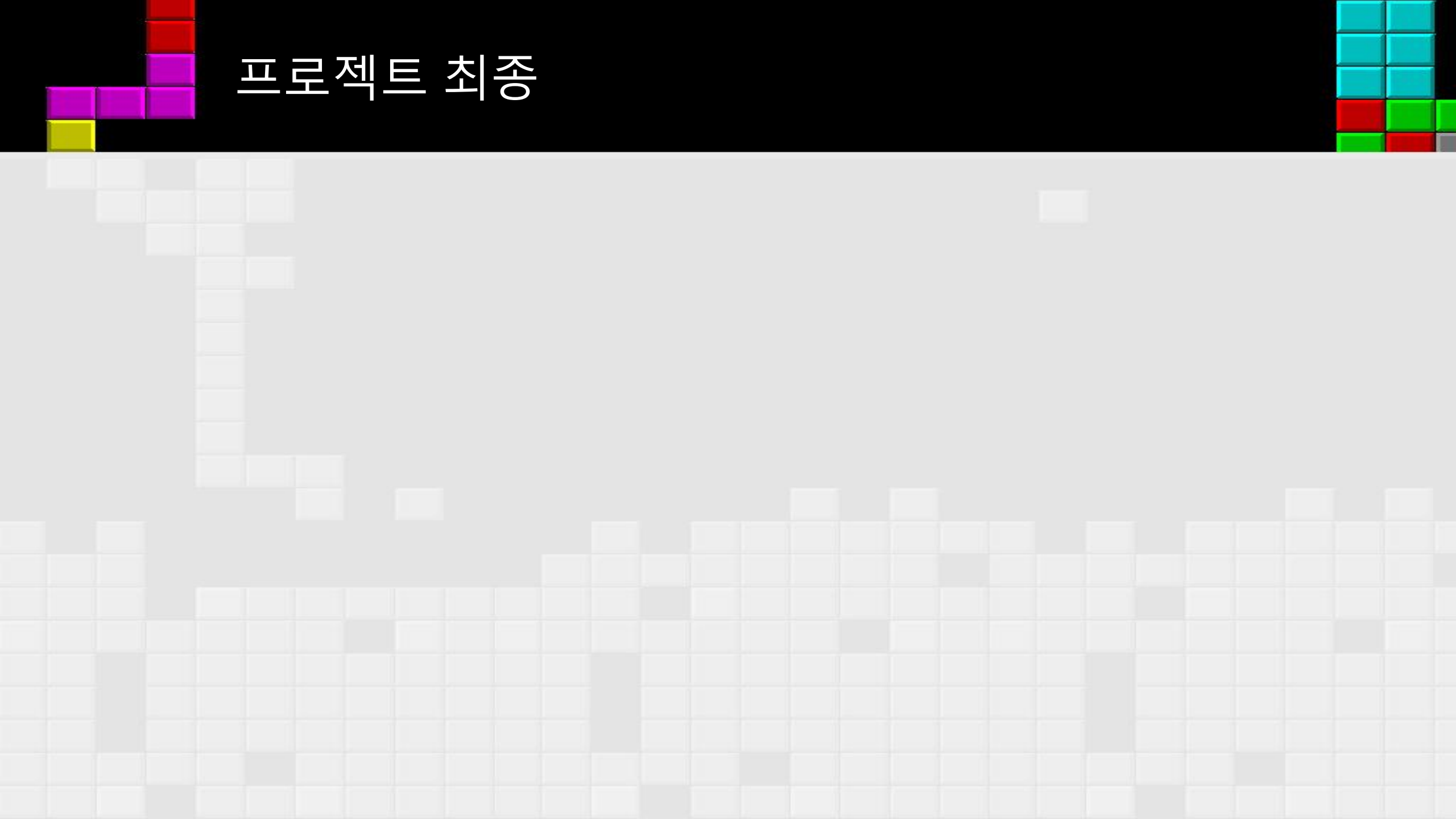
- 상대방 화면 추가

Single 모드




- Generic algorithm을 이용한 오픈소스를 통해 AI 기능 추가

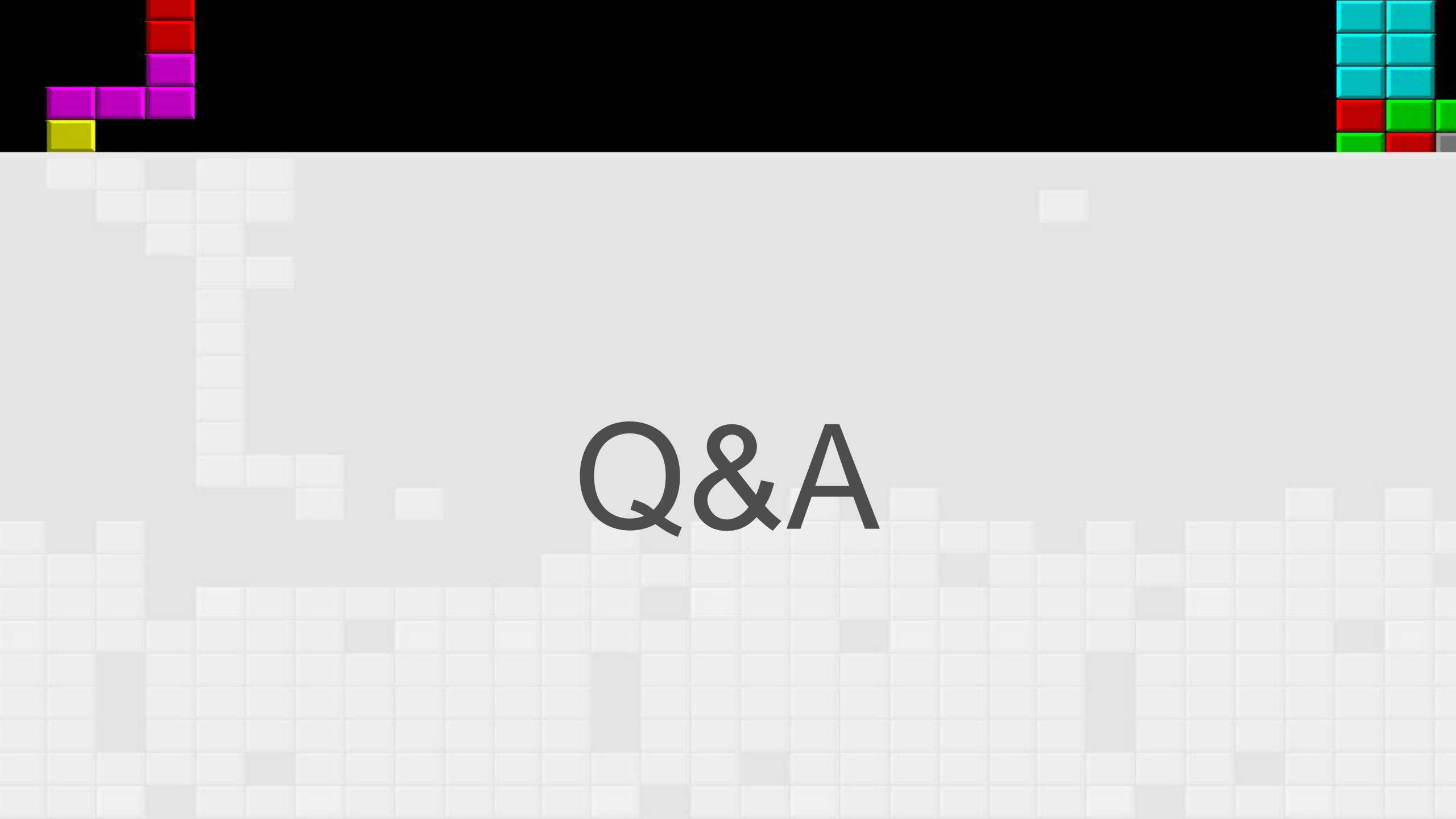
프로젝트 최종





소감 & 아쉬웠던 점

- 오픈 소스 코드 분석에 어려움이 있었음
 - Github를 제대로 활용하지 못함
 - 테트리스 게임의 새로운 기능 구현의 어려움
- 



Q&A