

~ Week 14

| 화면 | 개선된 프로젝트 |
|----|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ 멀티모드 백엔드 구현 <ol style="list-style-type: none"> 1. 양 쪽의 블록이 따로 움직이며 생성되는 블록도 서로 다름. 2. 블록이 바닥에 한 줄 쌓였을 때 제거되도록 구현 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ 싱글모드 난이도에 따른 코끼리 변화 구현 <p>: 레벨4까지는 아기코끼리, 레벨 5~9는 어린이코끼리, 레벨10 이상은 학생 코끼리로 게임 도중에 변함.</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ 멀티모드 1P Hold 블록 위치 수정 |

앞으로 할 일 ~ Week15

1. 멀티 모드 백엔드 보완 (양쪽 블록이 독립적으로 떨어지도록 구현)
2. 멀티 모드 랭킹 처리
3. 전체적인 UI 검토