|  |  |
| --- | --- |
| 작품 명  (프로젝트 명) | ACOTRIS in DGU |
| Key words | #멀티 모드  #레벨 선택  #게임 매뉴얼  #게임 랭킹  #UI 개선  #아코 |
| 개발 동기, 목적, 필요성 및 개발 목표 | \* 개발 동기 및 목적  오픈소스를 활용하여 기존에 존재하던 프로젝트(PYTRIS)에서 개발된 테트리스(ACOTRIS)를 사용자 입장에서 누구나 손쉽게 개발, 즐길 수 있도록 하기 위한 프로젝트이다. 기존 프로젝트 개선 과정에서 동국대학교를 대표하는 캐릭터 ‘아코’를 활용하여 이후 진행되는 프로젝트에서도 동국대학교만의 특성을 살릴 수 있도록 하였다.  \* 개발 목표  - 전반적인 게임 기능 및 UI 개선  - 개발 능력 향상  - 오픈소스 활용 능력 향상  - Ubuntu, Git 활용 능력 향상  - Github을 통한 팀워크 능력 향상 |
| 최종 결과물 소개 | 1 시작 화면  : 게임 타이틀 수정, 아코 이미지 삽입, 배경화면 수정, space 입력 시 랭킹 창 이동  2 랭킹 화면  :  3 매뉴얼 화면  :  4 모드 선택 화면  : 모드 선택 - 싱글 모드 <s>, 멀티 모드 <m>  레벨 선택 – easy <e>, normal <r>, hard <t>  해당 모드, 레벨 키 동시 입력 시 선택한 모드, 레벨에 따른 게임 시작  5 싱글 모드  : 게임 요소(score, goal, level 등) 위치 조정 및 게임 보드, 블록 크기 조정 등 UI 개선, 레벨에 따른 아코 이미지 업데이트  6 멀티 모드  :  7 게임 일시정지  : esc 키 입력 시 게임 일시정지, esc 재입력 시 게임 계속 진행, pause\_screen UI 개선  8 게임 오버  :  9 랭킹 시스템  : |
| 프로젝트 추진 내용 – 진행 과정 | 1차 – 게임 화면 크기 조정, 랭킹 화면, 시작 화면, 게임 매뉴얼 화면 구현  2차 - 게임 속도 조정, 게임 레벨 설정, 싱글 모드 UI, 멀티 모드 UI, 중간 발표 준비  3차 - 화면 투명도 조정, 게임 오버 시 랭킹 이니셜 입력 오류 해결, 멀티모드 랭킹 기능, 모드 선택 시 m+e 키 오류 해결, 멀티 모드 오류 처리  4차 - 레벨에 따른 아코 사진 업데이트, 멀티 모드 기능 수정, 멀티 모드 게임 오버 화면, 멀티 모드 오류 수정, README 제작  5차 – 멀티 모드 백엔드, 멀티 모드 게임 오버 화면 완성, 전체 오류 수정, README 완성, 최종 보고서 작성 및 발표 준비 |
| 프로젝트 추진 내용 – 구현 과정 |  |
| 역할 분담 | 김연진(팀장)  최성연(팀원)  최석진(팀원) |