

[OSSP]3 차_Progress Report_OS

2019.11.28(목)

1.프로젝트 개요

팀명	OpenSansi (OS)
멤버	김선후, 이민지, 남경현
주제	오픈소스를 활용한 테트리스 기능 개발

2.금주 완료 항목

메인 스크린 싱크 오류 해결

```
//private Image background = new ImageIcon(Main.class.getResource("../images/IntroBackground.png")).getImage();
private JLabel MainScreen = new JLabel(new ImageIcon(Main.class.getResource("../images/IntroBackground.png")));
```

게임 종료 후 뒤로 가기 시 검은 화면 오류 해결

```
public void paint(Graphics g) {
    paintComponents(g);
    this.revalidate();
    this.repaint();
    g.drawImage(screenImage, 0, 0, null);
}

public void screenDraw(Graphics g) {
    if(isNormalModeScreen == true)
    {
    }
    paintComponents(g);
    this.revalidate();
    this.repaint();
}
```

배경음과 효과음 삽입

```
24 BGM sound_bgm = new BGM();
25 while(true) {
26     try {
27         sound_bgm.abcd();
28         Thread.sleep(10000); // replay
29     } catch(Exception e) {
```

```
Tetris-master > src > com > ok > main > EffectSound.java > ...
1 package com.ok.main;
2 import java.io.File;
3 import javax.sound.sampled.AudioFormat;
4 import javax.sound.sampled.AudioInputStream;
5 import javax.sound.sampled.AudioSystem;
6 import javax.sound.sampled.Clip;
7 import javax.sound.sampled.DataLine;
8
9 public class EffectSound {
10     public void eff_game_die() {
11         File eff_game_die;
12         AudioInputStream stream;
13         AudioFormat format;
14         DataLine.Info info;
15
16         eff_game_die = new File("Sound/game_die.wav");
17
18         Clip clip;
19
20         try {
21             stream = AudioSystem.getAudioInputStream(eff_game_die);
22             format = stream.getFormat();
23             info = new DataLine.Info(Clip.class, format);
24             clip = (Clip)AudioSystem.getLine(info);
25             clip.open(stream);
26             clip.start();
27         } catch (Exception e) {
28             System.out.println("err : " + e);
29         }
```

```
9 public class BGM {
10     public void abcd() {
11         File bgm;
12         AudioInputStream stream;
13         AudioFormat format;
14         DataLine.Info info;
15
16         bgm = new File("Sound/bgm_TheFatRat.wav");
17
18         Clip clip;
19
20         try {
21             stream = AudioSystem.getAudioInputStream(bgm);
22             format = stream.getFormat();
23             info = new DataLine.Info(Clip.class, format);
24             clip = (Clip)AudioSystem.getLine(info);
25             clip.open(stream);
26             clip.start();
27         } catch (Exception e) {
28             System.out.println("err : " + e);
29         }
30     }
```

```
510 public void eff_game_die() {
511     EffectSound game_die = new EffectSound();
512     while(true) {
513         try {
514             game_die.eff_game_die();
515         } catch(Exception e) {
516             break;
517         }
```

```
520 protected void die()
521 {
522     eff_game_die();
523     dead = true;
524     paused = false;
525 }
```

플레이 레벨 부여와 레벨에 따른 블록 낙하 속도 증가 구현

```
public int level=1;

public int getLevel() {
    return level;
}

public void setLevel(int level) {
    this.level = level;
    this.tickInterval = 10/level;
}

public void onlinesCleared(int cleared) {
    score += VALUES[cleared] * (combo + 1);
    if (cleared >= 3)
        combo++;
    if(score>=550) setLevel(2);
    if(score>=1400) setLevel(3);
    if(score>=2850) setLevel(4);
}
```

```
g.drawString("level:" + getLevel(), x+140, y+20);
```

3.차주 진행 항목

기존 PAIS 팀과 OS 팀이 진행하는 프로젝트의 차이점에 대한 구체적인 정의

주석 처리한 Ai 코드 제거

레벨 업, 콤보 발생에 따른 효과음 추가

단축키 구현(음소거 모드, Home, New Game, Exit, 명예의 전당)

화면 리사이징

플레이 창 Ui 개선

차주 업무 분담

업무 상세	담당자	기한
단축키 구현(음소거 모드, Home, New Game, Exit, 명예의 전당) 레벨 업, 콤보 발생에 따른 효과음 추가	남경현	
PAIS 팀 프로젝트의 AI 관련 소스 제거 플레이 창 Ui 개선	이민지	
프로젝트 차이점 구체적 정의 화면 리사이징	김선후	

4.피드백

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.