

Open Source

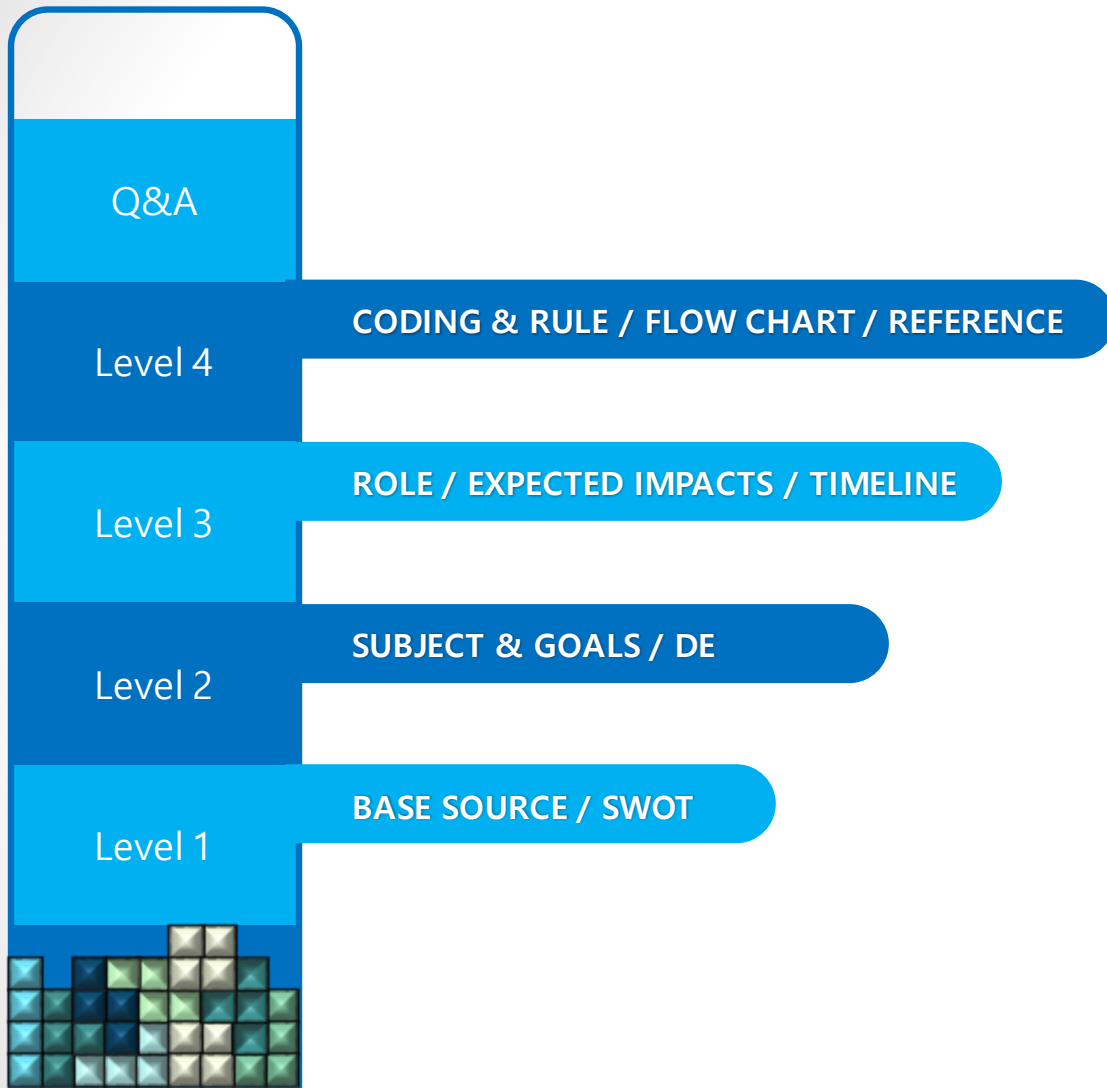
OSSP

Project

OM TETRIS

OPEN MIND

2017110710 / 법학과 곽명준
2016111283 / 경찰행정학과 김병철
2013110344 / 중어중문학과 이원우



CONTENTS

LEVEL 1

BASE SOURCE / SWOT



LEVEL1

BASE SOURCE / SWOT

Q&A

Level 4

Level 3

Level 2

PYTRIS

PYTRIS™

1st IJE 27410
2nd AAA 4920
3rd BRB 1290

PYTRIS™

Copyright (c) 2017 Jason Kim All Rights Reserved.

PYTRIS™



HOLD

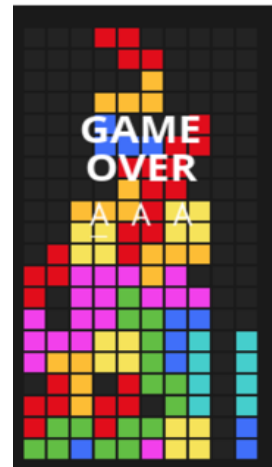
NEXT

SCORE
600

LEVEL
1

GOAL
1

PYTRIS™



HOLD

NEXT

SCORE
630

LEVEL
1

GOAL
1

구성

Pytris.py : main 함수 및 각종 기능
mino.py : 블록 모델
assets : 폰트, 이미지, 사운드 등

라이선스 : MIT License

URL : <https://github.com/k0626089/PYTRIS>



LEVEL1

BASE SOURCE / SWOT

Q&A

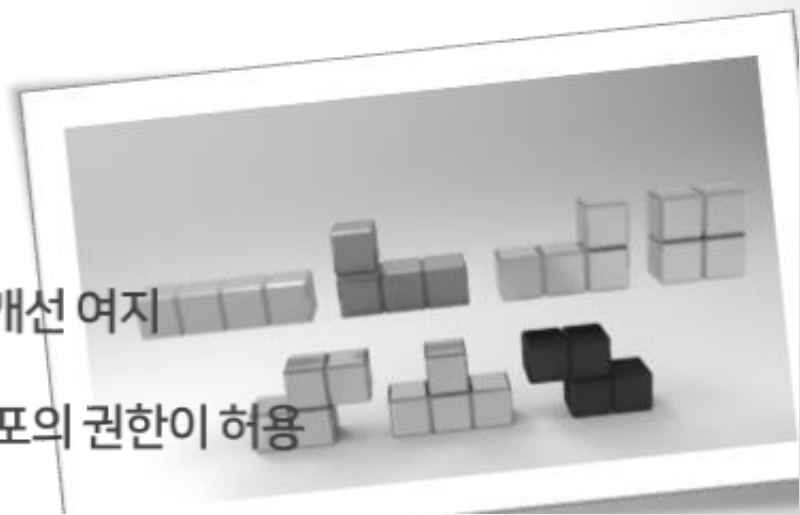
Level 4

Level 3

Level 2

PYTRIS 선정 이유?

1. 방대한 오픈소스를 보유한 테트리스 선택
2. 팀원 전부 익숙한 Python 언어로 구성
3. Pygame을 활용한 간결한 소스 코드
4. 깔끔한 모듈화
5. 게임 흥미 요소 부족
6. 게임 플레이시 여러가지 불편한 점 개선 여지
7. MIT License가 사용되어 수정, 배포의 권한이 허용





LEVEL1

BASE SOURCE / SWOT

Q&A

Level 4

Level 3

Level 2

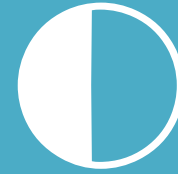
S

STRENGTH



W

WEAKNESS



OPPORTUNITY



T

THREAT





LEVEL1

BASE SOURCE / SWOT

Q&A

Level 4

Level 3

Level 2



STRENGTH



- 기본적인 기능 정상 작동
- 수정/변경 용이
- 최소한의 모듈로 구성
- 직관적인 소스코드로 구성



LEVEL1

BASE SOURCE / SWOT

Q&A

Level 4

Level 3

Level 2



WEAKNESS



- 기존 게임과 차별화 부족
- 불편한 부분 다수 존재
(인터페이스, 조작, 창 크기 등)
- 조작법 설명 부족



LEVEL1

BASE SOURCE / SWOT

Q&A

Level 4

Level 3

Level 2



OPPORTUNITY



■ 개선 가능한 부분 많음

■ 많은 사람들이 즐기는 게임

■ 다양한 버전의 변형판 존재



LEVEL1

BASE SOURCE / SWOT

Q&A

Level 4

Level 3

Level 2



THREAT



- 추가적인 오류 발생 가능성
- 적절한 시간/역할 분배 필요
- 더 재밋고 빠른 게임 존재



LEVEL1

BASE SOURCE / SWOT

So What?



Q&A

Level 4

Level 3

Level 2

LEVEL 2

SUBJECT & GOALS / DE



LEVEL2

SUBJECT & GOALS / DE

Q&A

Level 4

Level 3

SUBJECT

- 1 Github을 사용하여 팀 프로젝트 협동성과 역량 증진
- 2 Git, Linux 활용 능력 증진
- 3 오픈소스 기반 테트리스의 게임성, 재미 향상 및 편의성 개선



LEVEL2

SUBJECT & GOALS / DE

Q&A

Level 4

Level 3

GOALS



인터페이스 업그레이드



그래픽 업그레이드



사운드 추가



난이도 추가



새로운 게임 모드 추가



게임 가독성 업그레이드



LEVEL2

SUBJECT & GOALS / DE

Q&A

Level 4

Level 3

Detailed Targets



인터페이스 업그레이드

1. 시작 화면
2. 점수판
3. 종료 화면
4. 다음 블록 출력화면
5. 창 크기 조정



LEVEL2

SUBJECT & GOALS / DE

Q&A

Level 4

Level 3

Detailed Targets



그래픽 업그레이드

1. 블록 그래픽 업그레이드
2. Combo 그래픽 추가



LEVEL2

SUBJECT & GOALS / DE

Q&A

Level 4

Level 3

Detailed Targets



사운드 추가

1. BGM 추가
2. 효과음 추가
3. 사운드 속도 조절
4. Combo 사운드 추가



LEVEL2

SUBJECT & GOALS / DE

Q&A

Level 4

Level 3

Detailed Targets



난이도 추가

1. 기존 점수 방식 개선
2. 난이도 조절 기능 추가



LEVEL2

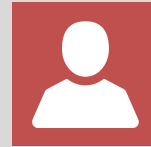
SUBJECT & GOALS / DE

Q&A

Level 4

Level 3

Detailed Targets



새로운 게임 모드 추가

1. 싱글 모드
2. PvP 모드
3. 아이템 모드
4. 새로운 블록 모드



LEVEL2

SUBJECT & GOALS / DE

Q&A

Level 4

Level 3

Detailed Targets



게임 가독성 업그레이드

1. 테두리 변경
2. 폰트 변경
3. 이미지 개선



LEVEL2

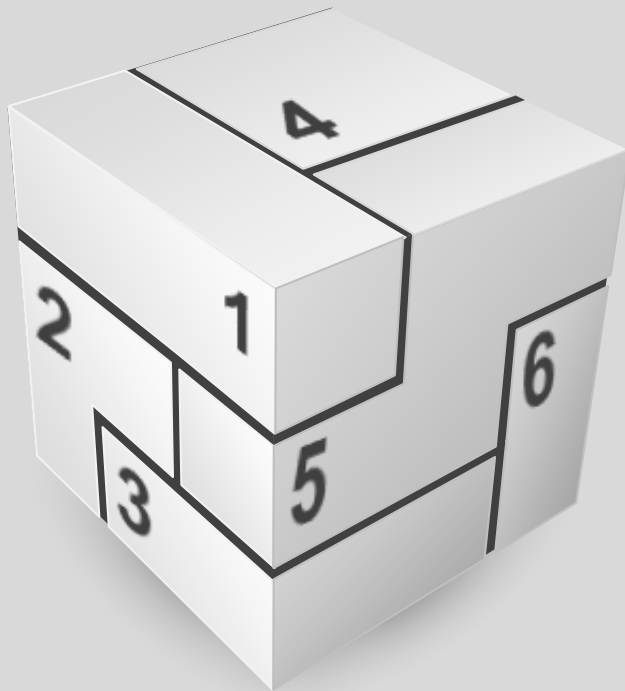
SUBJECT & GOALS / DE

Q&A

Level 4

Level 3

Detailed Targets



그 밖에 ...

1. 좌우 빠른 이동 개선
2. Combo 기능 추가
3. 등 추후 협의 후 결정



LEVEL2

SUBJECT & GOALS / DE

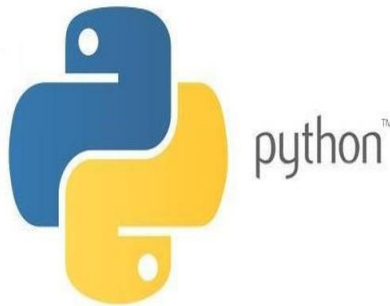
Q&A

Level 4

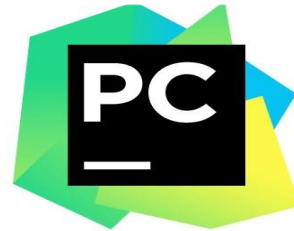
Level 3

DEVELOPMENT ENVIROMENT

언어



툴



ANACONDA®

OS



ubuntu

LEVEL 3

ROLE / EXPECTED IMPACTS / TIMELINE



LEVEL3

ROLE / EXPECTED IMPACTS / TIMELINE

Q&A

Level 4

ROLE(Commit)

<사수>

1. 조장
2. 시작 화면 개선
3. 점수판 개선
4. 종료 화면 개선
5. 다음 블록 출력 화면 개선
6. 창 크기 조정

<부사수>

1. 그래픽 업그레이드
2. 보고서

곽명준

김병철

이원우

<사수>

1. 블록 그래픽 업그레이드
2. Combo 그래픽 추가
3. 그래픽 업그레이드
4. Combo 기능 추가
5. 새로운 게임 모드 추가
6. PPT

<부사수>

1. 사운드 추가
2. 좌우 이동 개선

- <사수> 1. BGM 추가 2. 효과음 추가 3. 사운드 속도 조절 4. Combo 사운드 추가
5. 테두리 변경 6. 폰트 변경 7. 이미지 개선 8. 보고서

- <부사수> 1. 인터페이스 업그레이드 2. PPT



LEVEL3

ROLE / EXPECTED IMPACTS / TIMELINE

Q&A

Level 4

ROLE(Branch)

<사수>

1. 조장
2. 기존 점수 방식 개선
3. 난이도 조절 기능 추가

<부사수>

1. Combo 기능 추가
2. PvP 기능 추가

곽명준

김병철

이원우

<사수>

1. Combo 기능 추가
2. PvP 모드 추가
3. 인터페이스 개선

<부사수>

1. 좌우 이동 개선
2. 아이템 모드 추가

<사수> 1. 아이템 모드 추가

<부사수> 1. 기존 점수 방식 개선

2. 좌우 빠른 이동 기능 추가

2. 난이도 조절 기능 추가



LEVEL3

ROLE / EXPECTED IMPACTS / TIMELINE

Q&A

Level 4

EXPECTED IMPACTS

Goals	Expected Impacts
a. 인터페이스 업그레이드	게임의 편의성 증진
b. 그래픽 업그레이드	게임의 집중도와 재미 증진
c. 사운드 추가	게임의 리듬감과 몰입도 증진
d. 난이도 추가	사용자 숙련도 고려한 개별 선택지 제공
e. 새로운 게임 모드 추가	새로운 모드의 테트리스 경험 제공
f. 게임 가독성 업그레이드	게임 화면의 직관성 증진
g. Combo 기능 추가	게임의 박진감과 긴장감 증진
h. 좌우 빠른 이동 개선	편리한 블록 이동성 제공



LEVEL3

ROLE / EXPECTED IMPACTS / TIMELINE

Q&A

Level 4

TIMELINE

PHASE		DETAILS	OM Tetris Project									
			April			May			June			
		PROJECT WEEK:	4.13 ~ 4.19	4.20 ~ 4.26	4.27 ~ 5.3	5.4 ~ 5.13	5.14 ~ 5.23	5.24 ~ 6.2	6.2 ~ 6.12	6.13 ~ 6.21	6.22 ~	
1	곽명준	<ul style="list-style-type: none"> - (사수) 인터페이스 업그레이드 - (사수) 난이도 추가 - (사수) 새로운 게임 모드 추가 - (사수) 좌우 이동 개선 - (부사수) 그래픽 업그레이드 - (부사수) 콤보 기능 추가 - (부사수) 보고서 										
2	김병철	<ul style="list-style-type: none"> - (사수) 그래픽 업그레이드 - (사수) 콤보 기능 추가 - (사수) 새로운 게임 모드 추가 - (사수) PPT - (부사수) 사운드 추가 - (부사수) 게임 가독성 업그레이드 - (부사수) 좌우 이동 개선 										
3	이원우	<ul style="list-style-type: none"> - (사수) 사운드 추가 - (사수) 게임 가독성 업그레이드 - (사수) 새로운 게임 모드 추가 - (사수) 보고서 - (부사수) 인터페이스 업그레이드 - (부사수) 난이도 추가 - (부사수) PPT 										

PROJECT END

LEVEL 4

CODING & RULE / FLOW CHART / REFERENCE



LEVEL4

CODING & RULE / FLOW CHART / REFERENCE

Q&A

CODING & RULE

Open Mind 프로젝트 협업 규칙 지정

Link : <https://github.com/CSID-DGU/2020-1-OSSP1-OpenMind-1/blob/master/DevRules.md>





LEVEL4

CODING & RULE / FLOW CHART / REFERENCE

Q&A

FLOW CHART

Screen Flow Chart

Link : <https://github.com/CSID-DGU/2020-1-OSSP1-OpenMind-1/issues/3>





LEVEL4

CODING & RULE / FLOW CHART / REFERENCE

Q&A

FLOW CHART

Single Mode Flow Chart I

Link : <https://github.com/CSID-DGU/2020-1-OSSP1-OpenMind-1/issues/3>





LEVEL4

CODING & RULE / FLOW CHART / REFERENCE

Q&A

FLOW CHART

Single Mode Flow Chart II

Link : <https://github.com/CSID-DGU/2020-1-OSSP1-OpenMind-1/issues/3>





LEVEL4

CODING & RULE / FLOW CHART / REFERENCE

Q&A

FLOW CHART

PvP Mode Flow Chart

Link : <https://github.com/CSID-DGU/2020-1-OSSP1-OpenMind-1/issues/3>





LEVEL4

CODING & RULE / FLOW CHART / REFERENCE

Q&A

FLOW CHART

Combo Flow Chart

Link : <https://github.com/CSID-DGU/2020-1-OSSP1-OpenMind-1/issues/3>





LEVEL4

CODING & RULE / FLOW CHART / REFERENCE

Q&A

FLOW CHART

Item Mode Flow Chart

Link : <https://github.com/CSID-DGU/2020-1-OSSP1-OpenMind-1/issues/3>





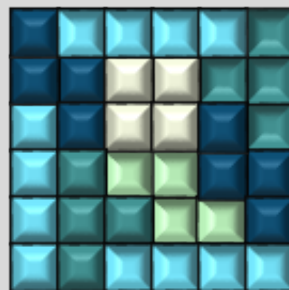
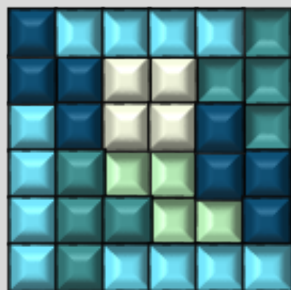
LEVEL4

CODING & RULE / FLOW CHART / REFERENCE

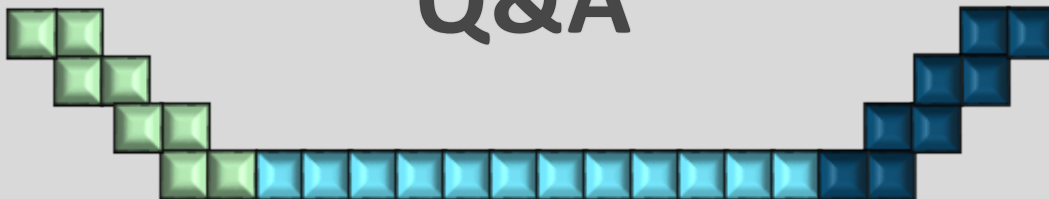
Q&A

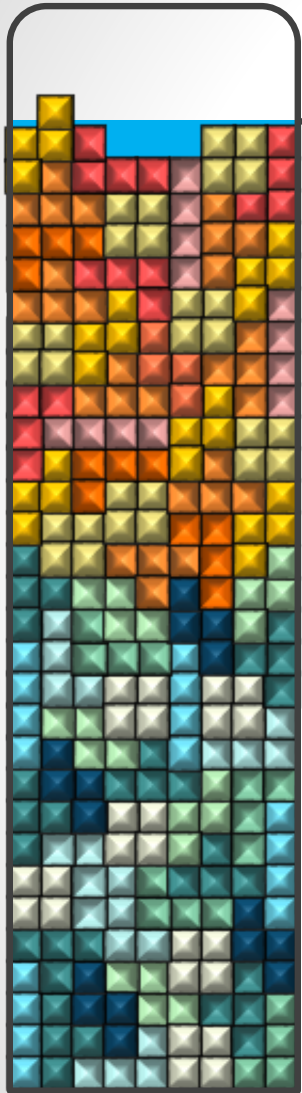
REFERENCE

참고 자료	활용	License	URL
Tetris-Battle	그래픽, 사운드, 이미지 소스	No License	https://github.com/xuyuwei/tetris-battle



Q&A



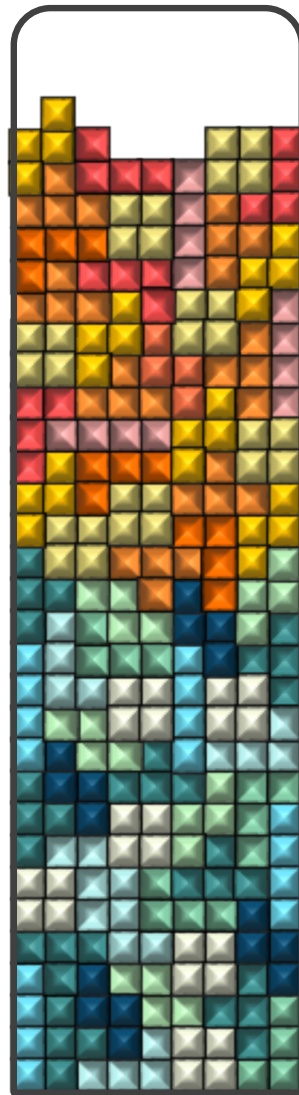


Q&A



Q&A

QUESTION & ANSWER



THANKS