

Dobest

OSSP 중간발표

컴퓨터공학과	2017112098	한재진
컴퓨터공학과	2018112013	이서연
컴퓨터공학과	2018112020	노수민

- GITHUB 주소: <https://github.com/CSID-DGU/2020-1-OSSP2-dobest-8>

목 차

01 프로젝트 설명

02 프로젝트 진행 과정

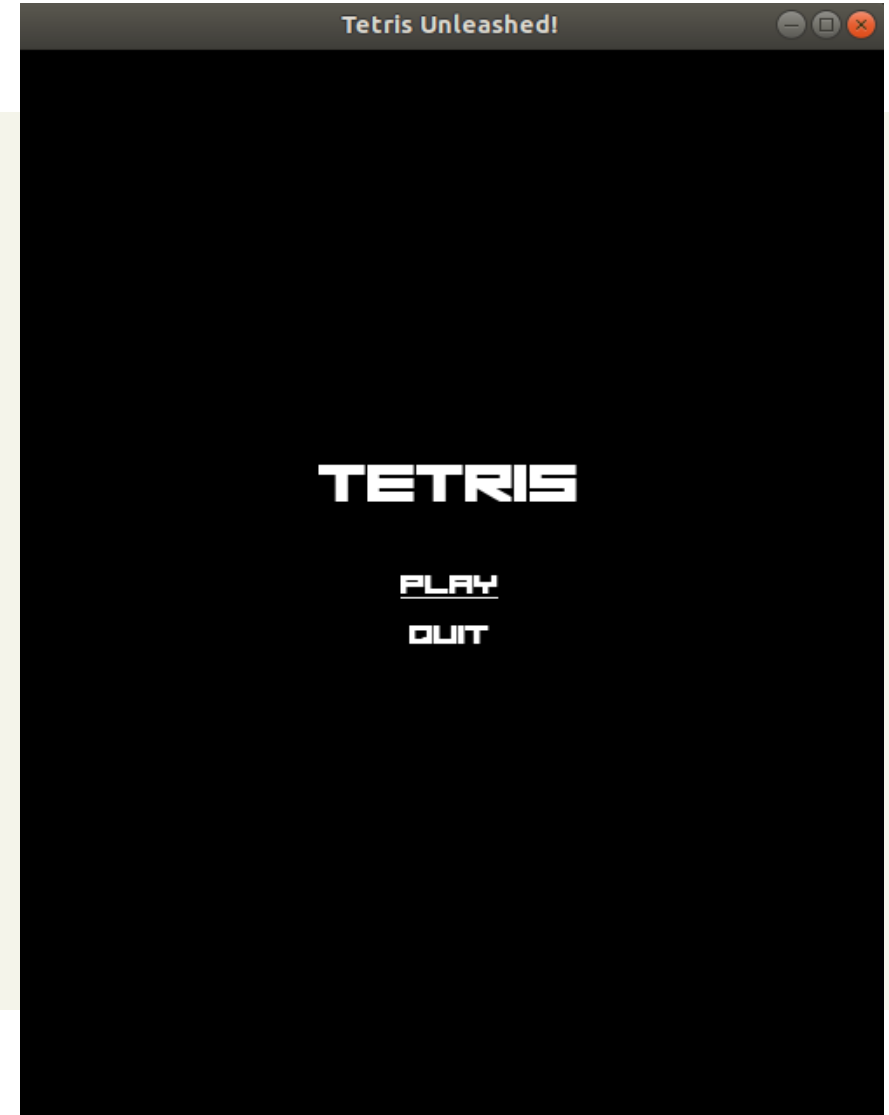
03 향후 계획

04 타임 라인

05 DEMO

01. 프로젝트 설명

- 기본적인 테트리스 게임에서 고안한 게임으로,
- 마우스 유저를 추가하여 마우스 유저와 테트리스 유저와의 **대결 구도**로 진행함.
- 기본적인 게임 진행은 **마우스 유저**는 테트리스 유저를 피해 **도망다니며**,
- **테트리스 유저**는 테트로미노를 통해 마우스 유저를 **잡는 식**으로 이루어짐.



02. 프로젝트 진행 과정

- 마우스 유저 추가

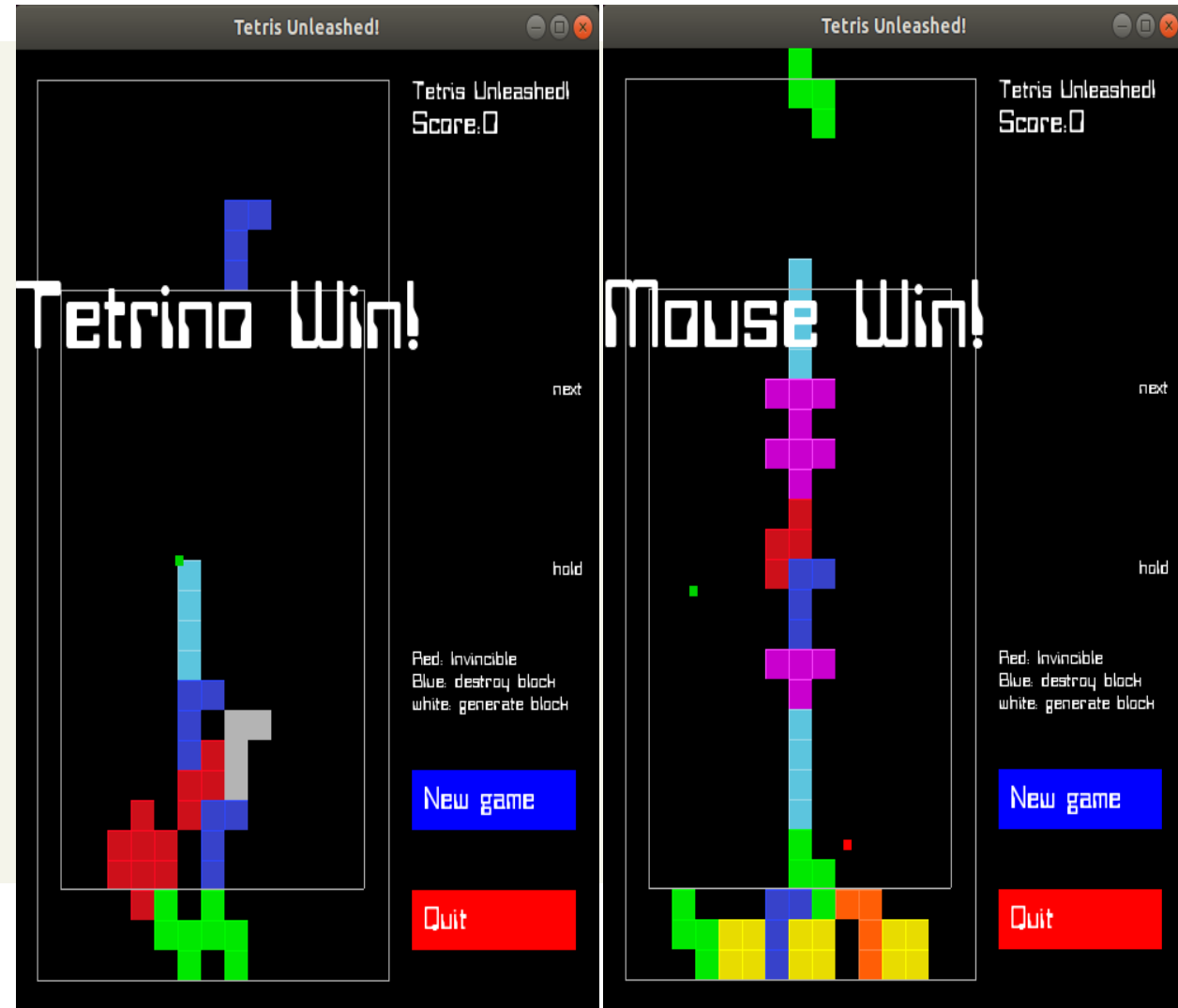
- 마우스 유저가 돌아다니는 **마우스 존** 구현

- 마우스 유저와 테트로미노가 **충돌**하면 **테트리스 유저의 승리** 판정

- 테트리스 유저가 마우스 존 윗부분의 **경계**를 넘도록 **테트로미노**를 쌓으면 **마우스 유저의 승리** 판정

- 마우스 존에 80%이상 테트로미노가 쌓이면 **마우스 유저의 승리** 판정

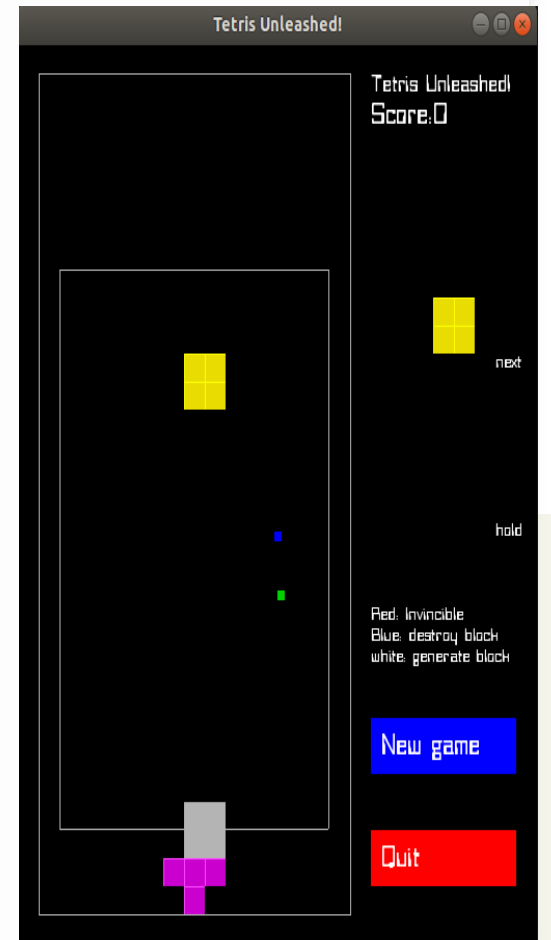
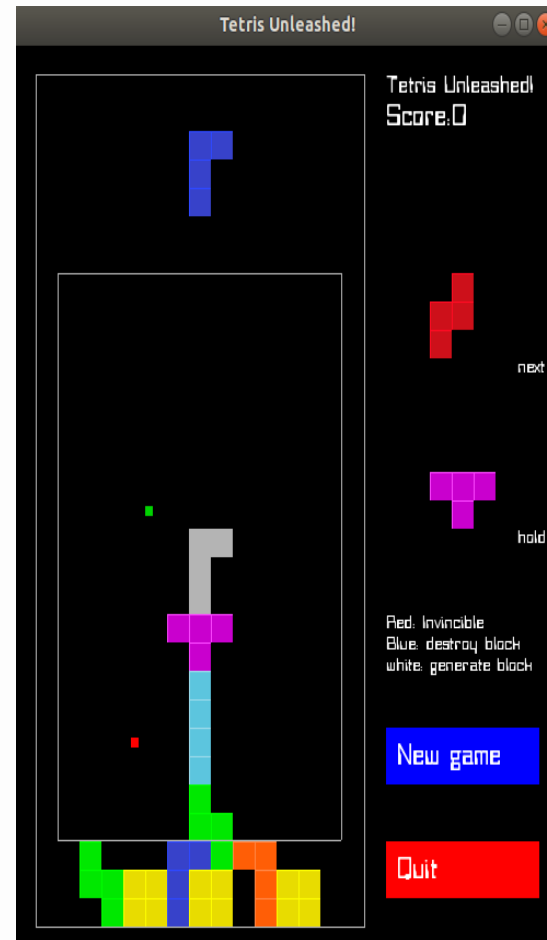
<승리 판정 값에 따른 승리 창 구현>



02. 프로젝트 진행 과정

아이템 구현

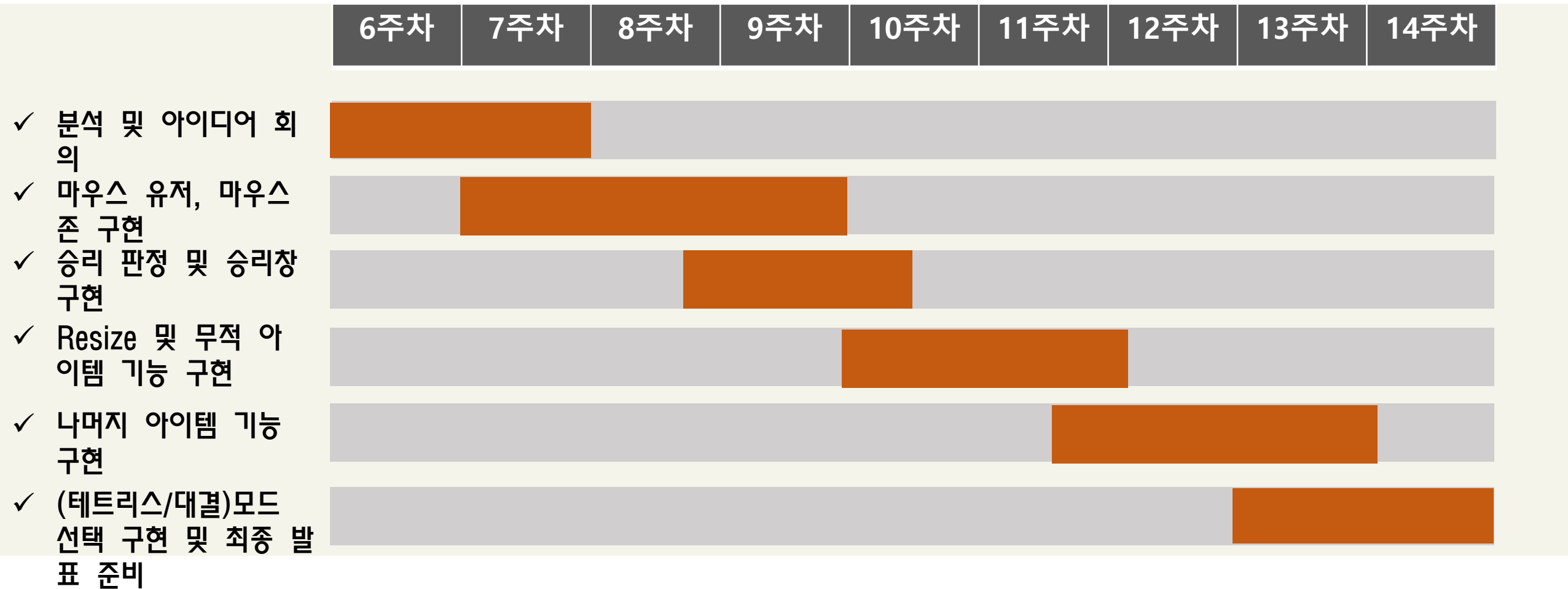
- 마우스 존 내에 아이템들이 랜덤으로 생성됨.
- 빨간색 아이템은 **Invincible** 아이템으로 일정 시간동안 마우스 유저는 **무적**이 됨.
- 파란색 아이템은 일정시간동안 마우스 유저가 **테트로미노를 파괴** 할 수 있도록 함.
- 그 외에 게임 창을 유저가 원하는 대로 늘릴 수 있는 **resize** 기능 구현.



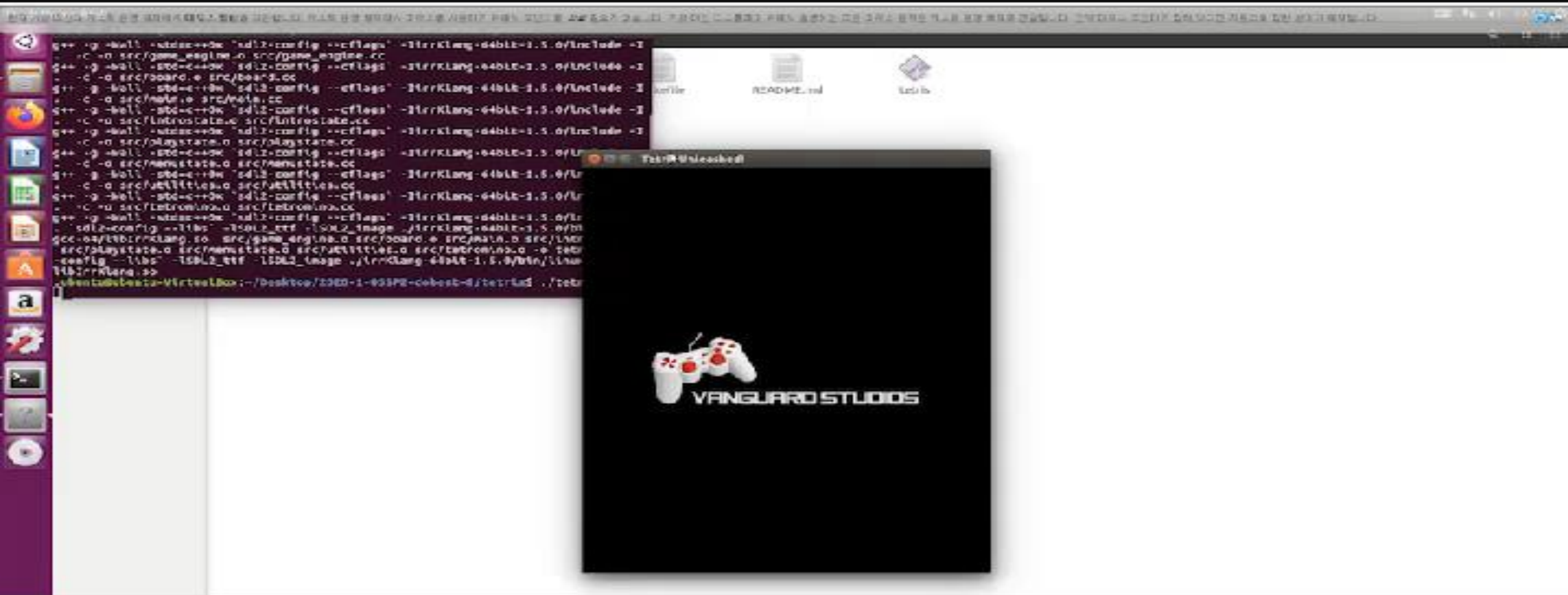
03. 향후 계획

- 미완성 된 아이템 기능을 구현.
- 마우스 유저가 테트로미노를 임의로 놓을 수 있는 아이템 기능 구현.
- (테트리스/대결) 모드 선택 추가 구현
- 그 외의 필요 없는 기능들이나 필요한 기능들을 제거하거나 추가.
- 구현한 내용들을 디버깅 및 테스트.
- 최종보고서와 최종발표 준비.

04. 타임 라인



05. DEMO



감사합니다.

컴퓨터공학과	2017112098	한재진
컴퓨터공학과	2018112013	이서연
컴퓨터공학과	2018112020	노수민