

# OSSP 주간보고서

이번 주  
주요 내용

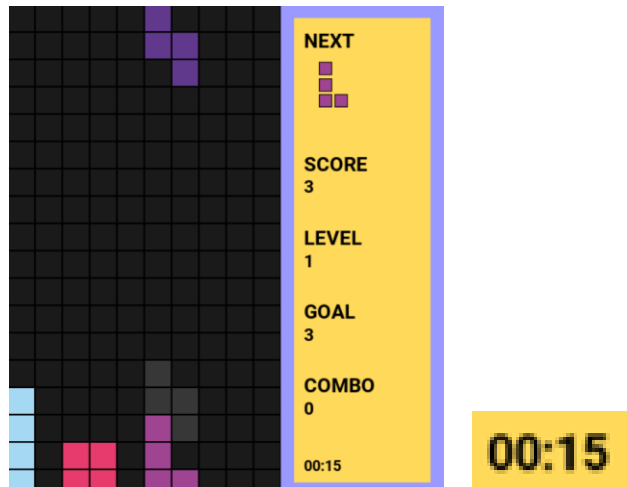
- 게임 경과 시간 추가, bgm 코드 수정
- 캐릭터 추가 및 동작 구현
- 회원가입 및 로그인 기능 구현

교과목명	오픈소스 소프트웨어 프로그래밍			담당교수	김동호 교수님
과제명	오픈소스를 활용한 테트리스 기능 개발			팀명	통산 1위
일자	05. 15	시간	15:00 – 18:00	장소	Webex

## - 프로젝트 진행 상황-

### 1) 게임 경과 시간 추가

- 기존 테트리스에서는 게임 진행 중 “현재 시간”이 출력되고 있었음.  
일반적으로 현재 시간보다는 게임의 진행 시간 (running time)이 필요하다고 생각하여 게임 경과 시간 표시로 변경  
(time.time()값과 게임 시작 시간 차 이용)



[그림1] 게임 화면 및 경과 시간

### 2) 캐릭터 추가 및 lineClear시 동작 구현

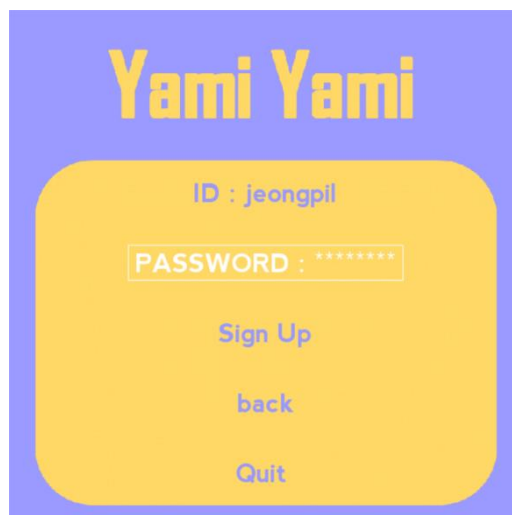
- 자신의 계정 캐릭터를 게임 화면에서 볼 수 있게 함.
- 또한 테트리스 게임에서 줄을 없앨 때 마다 다양한 동작 구현
- 현재는 병아리 캐릭터를 예시로 들었으며, 계정마다 다른 캐릭터 선택 가능 및 알 -> 병아리 -> 닭 순서로 레벨에 따라 캐릭터 진화 기능 구현 예정



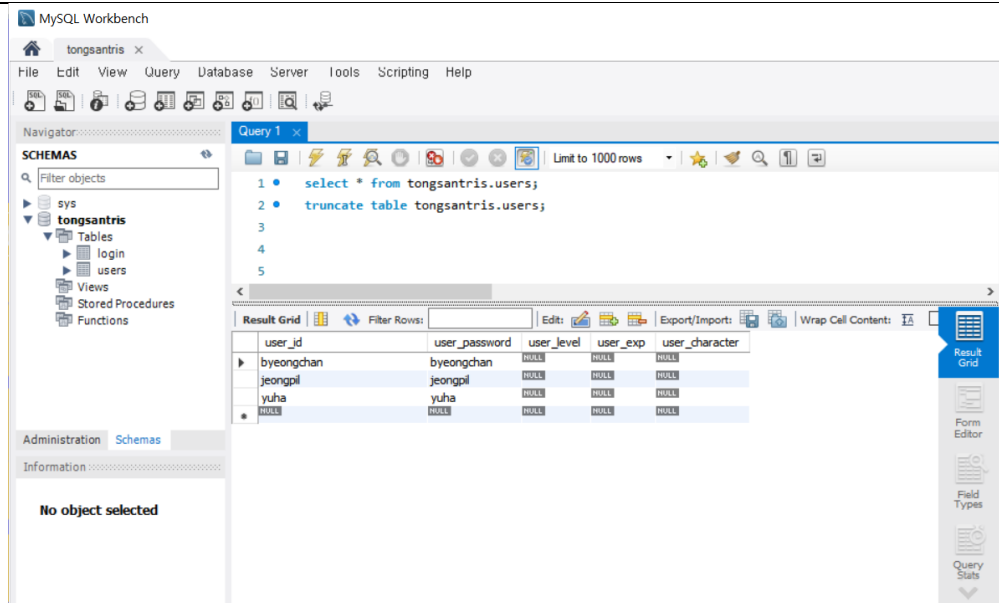
[그림2] 게임 화면 속 캐릭터 및 동작 구현

### 3) 회원가입 및 로그인 기능 구현

- 데이터베이스는 AWS의 Amazon RDS (프리티어)를 사용하였고, 데이터베이스 엔진은 MySQL 사용
- 회원가입 : 회원가입 페이지에서 아이디와 비밀번호를 입력하고 Sign Up 버튼을 누르면 데이터베이스에 아이디와 비밀번호가 입력되도록 구현
- 로그인 : Log In 페이지에서 아이디와 비밀번호를 입력하고 Log In 버튼을 누르면 아이디가 있는지 확인하고 있다면, 그에 해당하는 비밀번호가 맞는지 비교 후 일치하면 로그인하도록 구현



[그림3] 회원가입 페이지



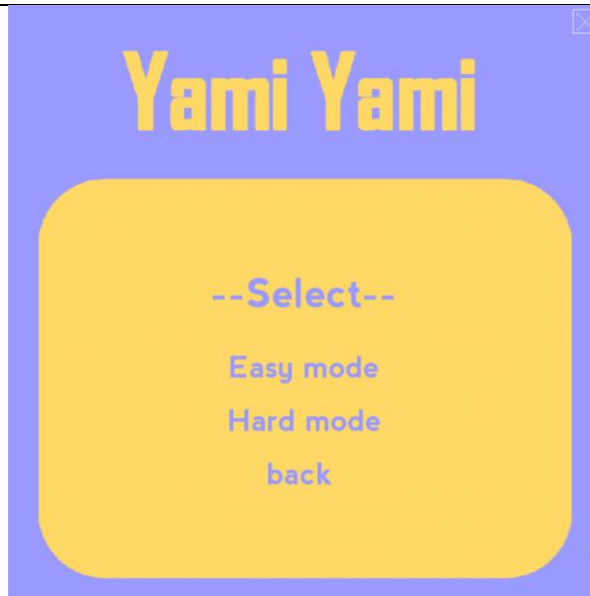
[그림4] 회원정보가 저장되어 있는 users 테이블

#### 4) 게임 bgm 반복재생 수정

- 기존 코드에선 게임이 끝나지 않아도 오래 하다보면 bgm이 반복되지 않는 현상 발생. 따라서 게임이 지속되는 한 반복적으로 bgm이 나오도록 수정

#### 4) AI 모드 난이도 선택 추가

- 기존 AI모드는 똑같은 난이도로 구현. 사용자의 기호에 맞게 easy와 hard 모드 두 가지로 나누어 이용자에게 모드 선택의 폭을 넓힘
- 목숨을 1개 or 3개로 할지, 타임어택을 줄지, 스피드의 차이를 줄지 팀원과 협의 후 구체화 예정



[그림5] AI 모드 내 난이도 선택 화면

- 차주 진행 예정 항목-

- 진정필 : MySQL에 랭킹 테이블을 추가하여 랭킹보드 구현, 게임 도중 Pause 시, 다양한 선택 옵션구현
- 지유하 : AI 모드 난이도에 따른 차별화 구현
- 오병찬 : 계정 별 캐릭터, 레벨 등 필요 항목 구현 후 업데이트 확인