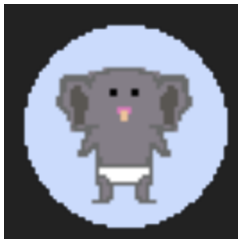







OSSP 주간보고서

이번 주 주요 내용	<ul style="list-style-type: none">캐릭터 진화 단계 구현비밀번호 Hashing제거한 라인 개수 누적 시각화Bgm 선택 구현Single mode > easy/hard mode 구현				
교과목명	오픈소스 소프트웨어 프로그래밍			담당교수	김동호 교수님
과제명	오픈소스를 활용한 테트리스 기능 개발			팀명	통산 1위
일자	05. 22	시간	15:00 – 18:00	장소	Webex
내용	<p>- 프로젝트 진행 상황-</p> <p>1) 데이터베이스 정보에 따른 캐릭터 진화 단계 구현</p> <ul style="list-style-type: none">데이터베이스에서 유저 아이디에 맞는 캐릭터 정보, 경험치를 가져옴.유저 레벨에 따라 3단계 캐릭터 구현 및 라인 클리어 시 각각 모션 적용				
	<div><div><p>평상시</p><div><p>[1단계]</p></div><div><p>[2단계]</p></div><div><p>[3단계]</p></div></div><div><p>라인 클리어</p><div></div></div><p>[그림1] 캐릭터 진화 단계</p></div>				

2) 비밀번호 Hashing & Salting

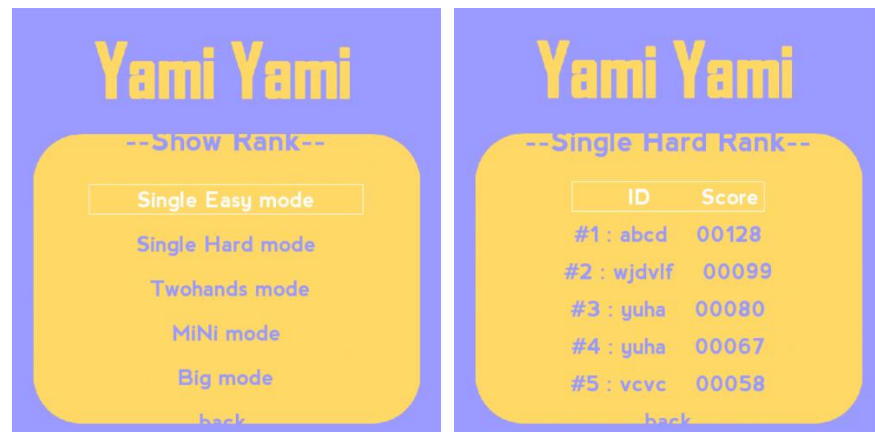
- 보안을 위해 비밀번호 Hashing & Salting 작업 완료

user_id	user_password	user_exp	user_character
abcd	\$2b\$12\$atnRv7ov73S7bTJeaTDhdOFqEHXQ8bqbePw5fNeOIUAILvVn...	8	1
chick	\$2b\$12\$9rrpdYKc4zbpSrlFFITJGep/hg4rdKQ4gRFzXBc7LmeWXnq28ti6	41	2
ele	\$2b\$12\$uhkQqGK1c1d2yeg1EXOROGK9KTKjRmyfwuoRsSPuZo2pAx9R...	0	1
hello	\$2b\$12\$c0f2Ovoy8OISaxpAR/kvww6NY0JIYCmeeNjk60lobHvN/3fVb4p.	80	1
hju	\$2b\$12\$jBStZnr83gpXXssRkK1F0.7XYyKbt1XyMQWoJ.xnerkG04Ywc7...	6	2
hyhy	\$2b\$12\$ANCR0fiv9PAKpndDtpXweuKW8W.xPYrsZBfMHwYn12aeD...	16	2
jeongpil	\$2b\$12\$0hQVaY1nLC216NbEW4mC/.FTWVYm2DfVt2BFqSvWeIvRJD...	0	1
jdk	\$2b\$12\$S/5eAegA.UtV826FJcZ9Oycku8tczDlhfp95VNYLQUWTfb4JK...	45	1
opop	\$2b\$12\$u2FmSRreqmdOxaYEFfMgeMO8QLKnj.Yuh7KI7BBdJGkQb8xEx...	0	1
wjdvlf	\$2b\$12\$WVRb4bfyqbDq2STr6zmOuvho3YdJakRG9QT.PFhVityq5XC...	594	1
yuha	\$2b\$12\$IC.GEHqRRFzCE1RH1WrkW.g3bQsfu0Ufdns.07bSXhPTaiaSH...	4316	2
yuio	\$2b\$12\$1.7sTyytTz9KcTIBI1M1uSOLScT2sYohAQ5JiZehwhmtmKHVBjyccXS	390	2

[그림2] 데이터베이스에 저장된 정보들

3) 모드 별 랭킹보드 구현

- 모드 별로 상위 5개 점수를 보여주는 랭킹보드
- 기존엔 게임 오버 시, 개인의 닉네임을 입력해야 했지만 수정 후 자신의 아이디가 자동적으로 현재 점수와 함께 랭킹에 업데이트 되도록 설계



[그림3] 랭킹보드

4) board판 위 제거한 라인 개수 누적 값의 시각화 및 글자 색상 변화

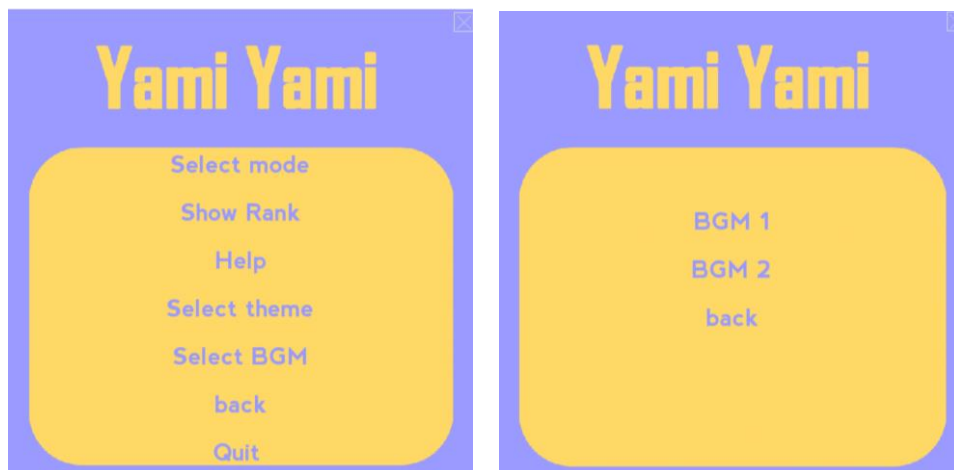
- 제거한 라인 개수를 바탕으로 승패를 가리는 시중의 테트리스 게임들에 착안하여 추가함.



[그림4] 보드판 위 제거라인 수 시각화

5) 다양한 Bgm 선택 기능 추가

- 이용자의 취향에 맞게 BGM 선택 폭을 넓혀줌. (추후 더 많은 BGM 추가할 예정)



[그림5] Select BGM 메뉴 추가

6) Single mode > easy/hard mode 구현

- 테트리스 블록의 하강속도를 easy 모드의 2배로 증가시켜 hard 모드는 더욱 긴장감있게 게임을 즐기길 원하는 테트리스 실력자들을 위해 추가해주었다.



[그림6] Easy/Hard 모드 추가

- 차주 진행 예정 항목-

- 진정필 : 경험치에 따른 캐릭터 레벨 업 구현, 게임 중간에 게임을 종료하는 기능 추가
- 지유하 : 스코어 점수 오류 확인 후 수정, 모드 별 경험치 비율 다르게 적용시키기
- 오병찬 : 다양한 테마 구현 및 캐릭터 이미지 생성. 전반적인 UI