

OSSP 주간보고서

이번 주
주요 내
용

적 점수 분류, Life 기능 추가, 업적창 추가, 계정 기능 구현

교과목명

오픈소스 소프트웨어 프로그래밍

담당교수

김동호 교수님

과제명

Shooting game

팀명

3인분(8조)

일자

2021.05.12

시간

15:00~16:30

장소

Webex meeting 개인룸





내용

■ 3주차 구현기능

- Alien색에 따른 점수 분류

기존: 모두 동일하게 1점씩 획득



변경 후: 높은 wave에 등장하는 Alien에 더 높은 점수 부과

| Wave 1 | Wave 2 | Wave 3 | Wave 4 |
|---|---|--|---|
| Siney(green) Spikey(orange) | Fasty(white) | Roundy(red) | Crawly(yellow) |
|  |  |  |  |
| 1점 | 2점 | 4점 | 8점 |

- Life 기능 추가

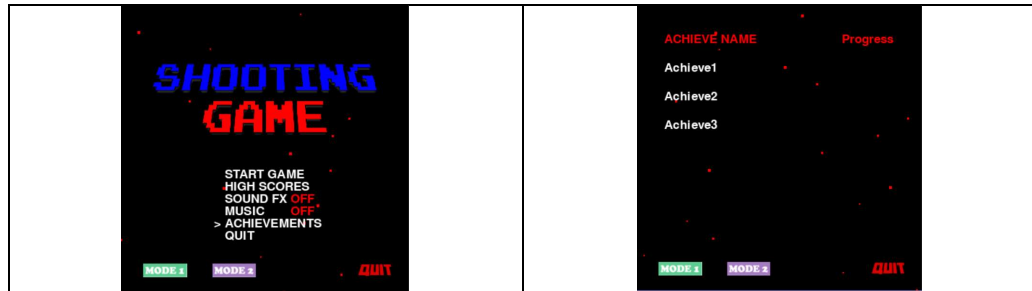
기존: 적과 한번 충돌 시 바로 게임 오버

변경 후: life기능을 추가하여 적과 충돌할 때 마다 오른쪽 위의 비행기 아이콘이 하나씩 사라짐, 비행기 아이콘이 다 사라지면 게임 종료됨.

| Life 기능 추가 전 | Life 기능 추가 후 |
|---|---|
| <p>Wave: 1 Aliens Left: 10 Score: 0</p>  <p>Bombs: 3</p> | <p>Wave: 1 Aliens Left: 10 Score: 0</p>  <p>Bombs: 3 Coins: 0</p> |

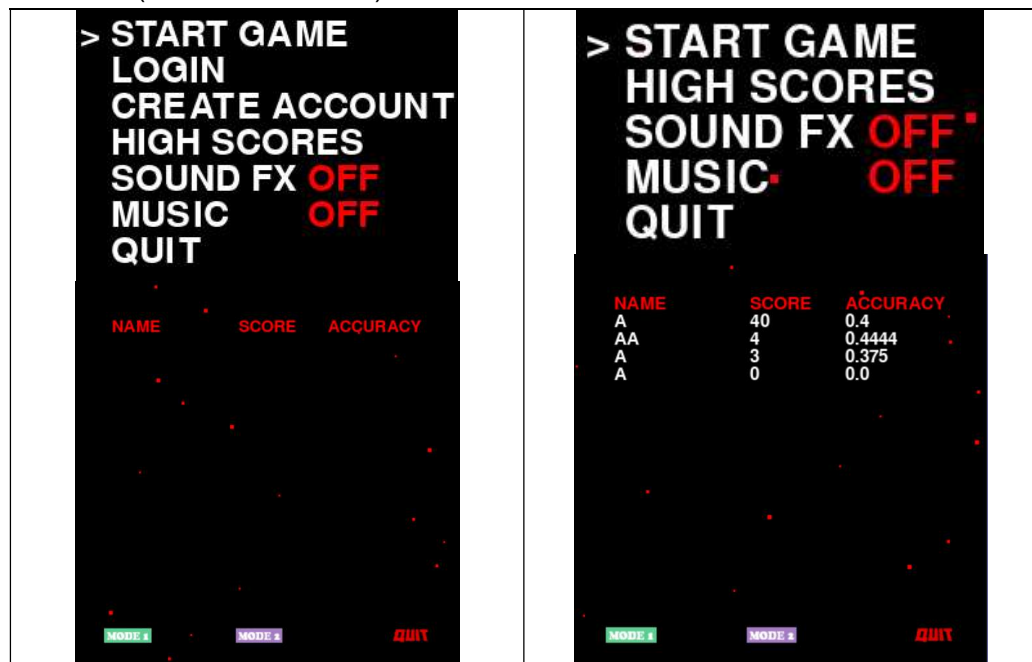
- 업적 메뉴창 추가

메인 메뉴에 업적창을 추가, 이후에 DB와 연동하여 업적 시스템 추가 예정



- 계정 기능 구현 (개발중)

계정 생성(중복아이디 생성X), 로그인



로그인 전 메뉴화면

HIGH SCORES: 로컬 기록 표시

로그인 후 메뉴화면

HIGH SCORES: 서버 기록 표시

플레이 후 기록 저장


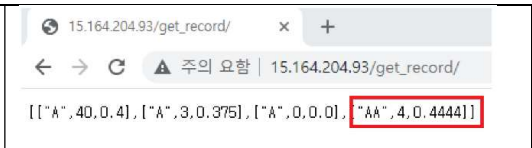


CREATE ACCOUNT 화면

“TEST”계정으로 플레이 후
HIGHSCORES

➔ 점수 순으로 정렬, 계정별 최고 점수만 출력되도록 추후 수정

서버에서 저장된 기록 확인 가능 ([record.id, record.score, record.accuracy])
15.164.204.93/get_record/

| | |
|---|--|
|  |  |
| "A" 계정으로 플레이 후 저장된 기록 | "AA" 계정으로 플레이 후 저장된 기록 |

사용한 기능

AWS EC2, Docker, FastAPI, uvicorn

AWS EC2에 Docker container를 만들어 서버 기능 구현 -> Dockerfile_fastapi 도커 파일을 만들어 FastAPI와 uvicorn을 포함한 파이썬 도커 이미지와 컨테이너를 설정 -> main.py를 작성하여 aws에 업로드, FastAPI의 API작성 -> docker-compose.yml에 컨테이너 실행에 필요한 설정 작성 후 docker-compose up -d로 실행

■ 논의 사항

- PVP 모드 구현 후 키설정 혹은 마우스로 창 위치 변경 기능 추가할 것
- 기존의 8주차 일정을 7주차 일정으로 재조정

| | 4주차 | 5주차 | 6주차 | 7주차 |
|-----|-----------|----------|-----|----------------|
| 김태환 | 서버 기능 마무리 | 업적시스템(2) | | 기능마무리 & 디버그 |
| 박재민 | 코인시스템 | PVP모드 | | |
| 배유진 | 업적시스템(1) | 협동모드 | | |