

OSSP 주간보고서

이번 주 주요 내용	코인 시스템 구현, 랭킹 정리, 언어 설정, 업적 추가				
교과목명	오픈소스 소프트웨어 프로그래밍		담당교수	김동호 교수님	
과제명	Shooting game		팀명	3인분(8조)	
일자	2021.05.19	시간	15:00~16:30	장소	Webex meeting 개인룸

내용

■ 3주차 구현기능

- Accuracy %표기로 변경
- 중복된 아이디는 랭킹에서 최고점수만 표시되도록 변경

변경 전/후

NAME	SCORE	ACCURACY	NAME	SCORE	ACCURACY
AASD	463	51.16%	AASD	463	51.16%
DD	29	37.18%	DD	29	37.18%
DD	10	24.39%	D	10	47.62%
D	10	47.62%	AA	7	35.0%
AA	7	35.0%	AAA	4	57.14%
AAA	4	57.14%	DDD	2	22.22%
AA	3	75.0%	GH	0	0.0%
DDD	2	22.22%	KK	0	0.0%
DD	2	50.0%			
D	2	0.0%			
GH	0	0.0%			
KK	0	0.0%			
DD	0	0.0%			
AA	0	0.0%			
D	0	0.0%			





NAME	SCORE	ACCURACY	NAME	SCORE	ACCURACY
A	40	40.0%	A	40	40.0%
TEST	26	66.67%	TEST	26	66.67%
AA	4	44.44%	AA	4	44.44%
A	3	37.5%			
A	0	0.0%			

- 언어 설정을 선택할 수 있도록 변경(한, 영)

<p>SHOOTING GAME</p> <p>START GAME LOGIN CREATE ACCOUNT HIGH SCORES SOUND FX OFF MUSIC OFF QUIT > LANGUAGE</p>	<p>SHOOTING GAME</p> <p>게임 시작 로그인 회원 생성 고득점 랭킹 음향 효과 꺼짐 언어 선택</p>
---	---

- 코인 시스템

아이템과 같이 랜덤으로 드랍 되는 코인을 획득

	
Coin * 1	Coin * 2
	
코인 드랍	코인 획득 (coins: 0 -> coins: 2)

코인샵에서 아이템을 구매

	
Wave 이동 구간에서 카운트다운(5초) 내에 i버튼을 누르면 shop으로 이동 가능	보유하고 있는 코인이 있다면 아이템 구매 가능, bomb 구매 시 (coins: 2 -> coins: 1, bombs: 85 -> bombs: 86)

- 아이템 구매 시 아이콘 변경

	
<p>Shield 아이템을 구매하였으면 shield 이미지 아이콘이 변경됨</p>	<p>doublemissile 아이템을 구매하였으면 doublemissile 이미지 아이콘이 변경됨</p>

- 업적 시스템 구현, 로그인 언어 정보 저장

	
<p>게임 플레이마다 업적이 누적 기록되고, 업적 달성 정도에 따라 본인 아이디의 업적 정보가 표시됨</p>	<p>로그인 시 언어 정보 설정이 저장되고, 이후 로그인 시 반영됨</p>

- 세부 기능 수정
 - 비동기 통신 예외 처리
 - 로그아웃 기능
 - 업적창은 로그인을 해야 나타나도록 수정

■ 논의 사항

- 업적 시스템: `sqlite`가 아닌 서버에 직접 저장하여 로그인해서 확인할 수 있도록 함 -> 업적창은 로그인을 해야 나타나도록 수정
- PVP모드와 협동모드에 대한 구체적인 계획: PVP모드는 시간 제한을 두고 창 두개에서 경쟁하는 모드로 상대방을 방해하는 아이템이 드랍됨, 협동모드는 한 화면에서 서로 협동하여 적과 싸우는 모드로 서로 협동하는 아이템(팀 쉴드)가 드랍됨, 기본 모드보다 난이도가 높음
- 7주차에 난이도에 대한 전체적인 조정 필요