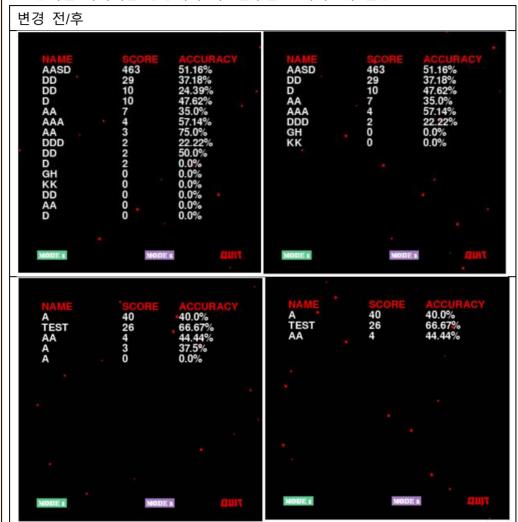
OSSP 주간보고서					
이번 주					
주요 내	코인 시스템 구현, 랭킹 정리, 언어 설정, 업적 추가				
용					
교과목	오픈소스 소프트웨어 프로그래밍			다다고스	기도층 그스티
명				담당교수	김동호 교수님
과제명	Shooting game			팀명	3인분(8조)
일자	2021.05.19	시간	15:00~16:30	장소	Webex meeting 개인룸

- 3주차 구현기능
- Accuracy %표기로 변경
- 중복된 아이디는 랭킹에서 최고점수만 표시되도록 변경



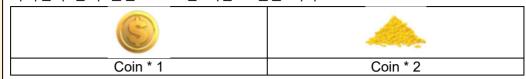
- 언어 설정을 선택할 수 있도록 변경(한, 영)

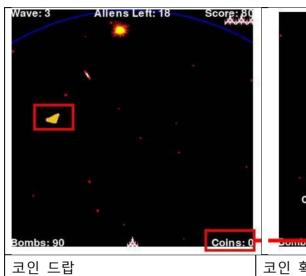


내용

코인 시스템

아이템과 같이 랜덤으로 드랍 되는 코인을 획득







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 아이템 아이콘 변경



Shield 아이템을 구매하였으면 shield 이미지 아이콘이 변경됨



doublemissile 아이템을 구매하였으면 doublemissile 이미지 아이콘이 변경 됨

- 업적 시스템 구현, 로그인 언어 정보 저장



게임 플레이마다 업적이 누적 기록되고, 업적 달성 정도에 따라 본인 아이디의 업적 정보가 표시됨



로그인 시 언어 정보 설정이 저장되고, 이후 로그인 시 반영됨

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

■ 논의 사항

- 업적 시스템: sqlite가 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 쉴 드)가 드랍됨, 기본 모드보다 난이도가 높음
- 7주차에 난이도에 대한 전체적인 조정 필요