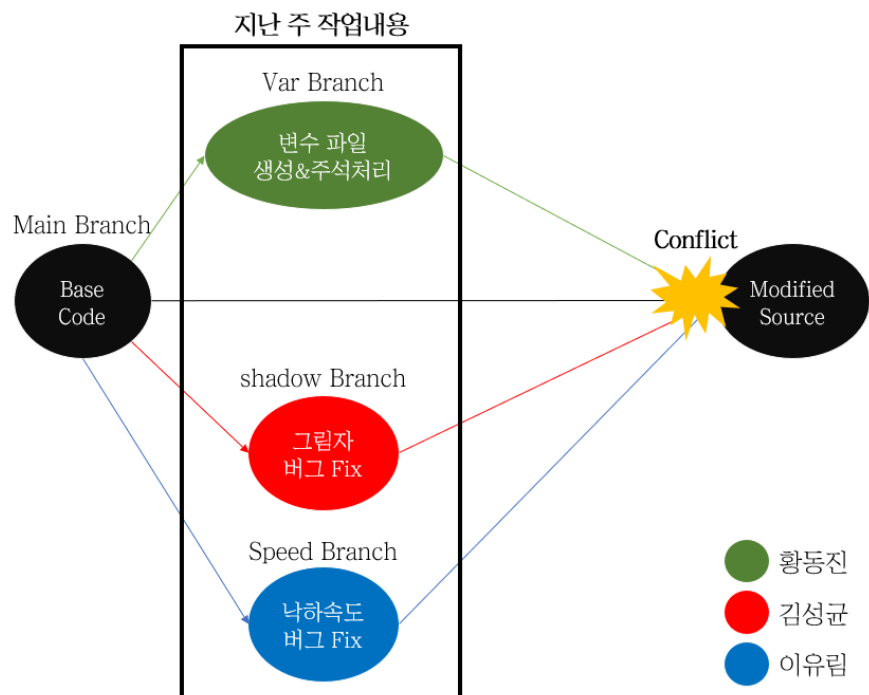


OSSP 주간보고서

이번 주 주요 내용	코드분석 완료, 난이도에 따른 속도, 기존 스킬 제거				
교과목명	오픈소스 소프트웨어 프로그래밍		담당교수	김동호 교수님	
과제명	코드분석 완료, 난이도에 따른 속도, 기존 스킬 제거		팀명	무야호	
일자	21.05.10 ~ 21.05.16	시간		장소	원흥관 7층 SW 센터

1. Merge할 때 충돌 해결



충돌이 발생한 Board.py 파일

내용

<<<<<<< HEAD

이전 코드

=====

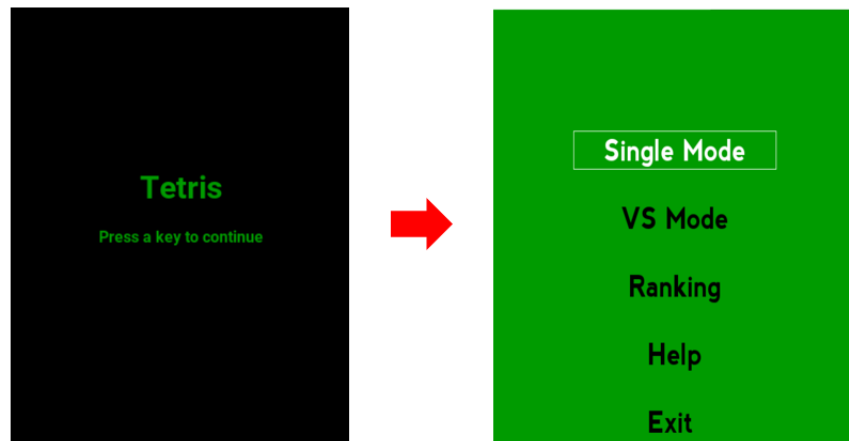
수정된 코드

>>>>>>>

구글링과 수업자료를 통해 해결 방법을 찾아
수작업으로 **이전 코드**를 지우고 **수정된 코드**로 저장.

당연한 과정이나 처음 경험하여 시간이 많이 소진.

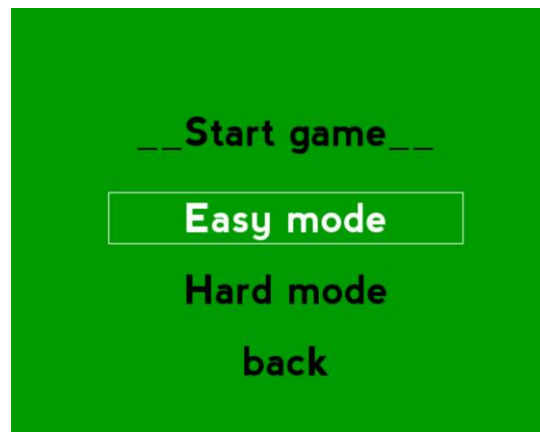
2. 난이도 선택(속도 선택)



기존 시작화면

변경된 시작화면

게임 실행 시 5개의 메뉴를 선택할 수 있도록 변경



Single Mode 선택 시 Easy mode와 Hard mode 선택 가능

```
def start_easy(self):
    #이지모드 하드모드를 제대로 구현 가능하다면 후에 속도를 선택할
    #Menu.click.play()
    self.Mode = 'Easy'
    self.tetris.mode = 'Easy'
    self.tetris.run(500) # speed in easy mode
    self.menu.clear()
    #self.show_score(self.Mode, self.tetris.Score)

def start_hard(self):
    #Menu.click.play()
    self.Mode = 'Hard'
    self.tetris.mode = 'Hard'
    self.tetris.run(200) # speed in hard mode
    self.menu.clear()
    #self.show_score(self.Mode, self.tetris.Score)
```

Easy mode의 경우 500ms당 한 줄 낙하하도록

Hard mode의 경우 200ms당 한 줄 낙하하도록 설정

3. 기존 스킬 제거



기존의 블록 하나씩 쌓을 때 마다 2%씩 게이지가 차서 100%가 되면 Q를 눌러 모든 블록을 제거하는 단조로운 스킬을 삭제

```
# 기존 q 스킬함수 -> 후에 레벨별 블록 생성시 참고하기 위해 삭제하지 않고 주석처리  
# def ultimate(self):
```

그러나 이 스킬을 구현하는 함수(def ultimate)에는 모든 블록을 초기화하고 순간적으로 이미지가 나오는 효과가 코드로 짜여져 있어, 후에 구현하기로 한 레벨업 시 초기화 후 방해블록 생성이라는 기능에 있어 사용될 수 있으므로 삭제하지 않고 주석처리

4. 배경음악, 각 상황에 맞는 효과음 변경

기존 소스코드에서 사용되었던 pygame.mixer를 이용

- 기존 소스코드에서 사용되었던 게임과 맞지 않는 배경음악을 좀 더 게임에 집중할 수 있는 **흥겨운 배경음악**으로 변경
- 줄을 지을 때 삽입되어 있는 잘 들리지 않던 **기존 소리** 변경
- 블록을 쌓을 때도 **효과음** 추가

```
block_sound = pygame.mixer.Sound("assets/sounds/Mp_jab.mp3")  
block_sound.play()
```