

TEAM PINT *PINTRIS*

The NEW generation of Tetris games



2016112958 한국화과 조소현



2016112591 산업시스템 공학과 안성준



2018112792 가정교육과 장유정

Go

01

SUBJECT & GOAL / DE

팀 주제와 목표 개괄
개발 환경 소개

03

TIMELINE

프로젝트 타임라인

05

BASE SOURCE & SWOT

SUBJECT & GOAL/DE

ROLE / EXPECTED IMPACTS

TIMELINE

QnA

BASE SOURCE & SWOT

Pytris 선정 이유
swot개괄

02

ROLE / EXPECTED IMPACTS

팀원별 역할과제
예상되는 성과

04

QnA

질의응답 및 발표 종료

01

BASE SOURCE & SWOT

오픈소스 이름: PYTRIS

오픈소스 URL :<https://github.com/injekim/PYTRIS>

라이선스: MIT License



injekim/PYTRIS is licensed under the
MIT License

A short and simple permissive license with conditions only
requiring preservation of copyright and license notices.
Licensed works, modifications, and larger works may be
distributed under different terms and without source code.

Permissions

- ✓ Commercial use
- ✓ Modification
- ✓ Distribution
- ✓ Private use

Limitations

- ✗ Liability
- ✗ Warranty

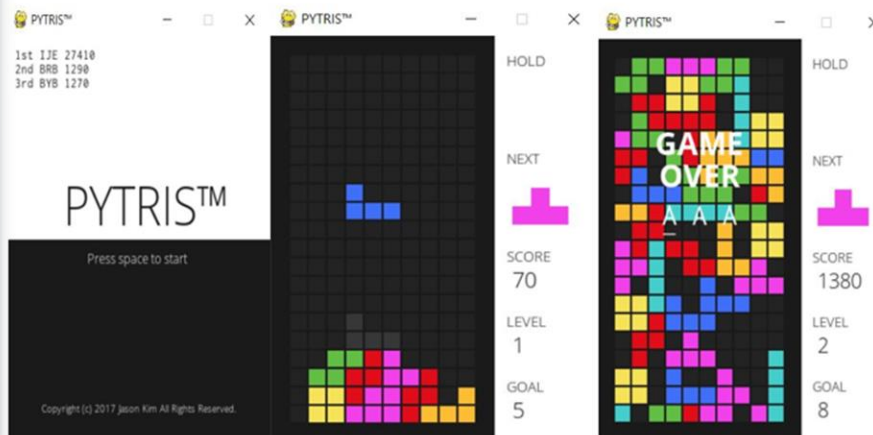
Conditions

- ① License and
copyright notice

구성: main.py (PYTRIS 구현, 코드 683줄)

mino.py (블록 구현, 코드 192줄)

assets (폰트, 이미지, 사운드 파일 저장)



[PYTRIS 실행화면]

PYTRIS 선정 이유

- ✓ 다양한 오픈소스를 보유한 테트리스가 팀 활동에 적합하다고 판단
- ✓ PYTRIS의 코드가 간결하여 변형 및 수정에 용이함
- ✓ PYTRIS를 보다 더 재미있고 사용자가 만족하는 게임으로 만들 수 있을 것이라 판단
- ✓ - MIT License를 이용해 수정 및 배포가 자유로움

- 수정/변경 용이
- 직관적인 소스코드로 구성
- 다양한 오픈소스 데이터

01

STRENGTH

S

W

WEAKNESS

02

- 불편한 UI
- 조작법 설명 부족
- 다소 부족한 콘텐츠

03

OPPORTUNITY

O

T

THREAT

04

- 개선의 여지 존재
- 대중적인 게임
- 많은 바리에이션 존재

- 추가적인 버그
- 시간과 예산
- 시장성



01

STRENGTH

S



- 수정/변경 용이
- 직관적인 소스코드로 구성
- 다양한 오픈소스 데이터

- 불편한 UI
- 조작법 설명 부족
- 다소 부족한 컨텐츠



WEAKNESS

02

03

OPPORTUNITY

O



- 개선의 여지 존재
- 대중적인 게임
- 많은 바리에이션 존재

- 추가적인 버그
- 시간과 예산
- 시장성



THREAT

04

02

SUBJECT & GOAL / DE



1. UI 디자인 및 개선

CONTENTS

01



2. 회원가입 및 로그인 기능 추가

CONTENTS

02



3. 싱글모드 개선

CONTENTS

03



4. 다양한 게임 모드의 추가

CONTENTS

04



5. 사운드 및 그래픽 개
선/세부 기능 추가

CONTENTS

05



1. UI 디자인 및 개선

1. 대기 화면, 게임 화면, 종료 화면 UI를 직관적으로 개선
2. 스코어보드, 랭킹보드 UI를 직관적으로 개선
3. 사용자가 화면 크기를 조절 할 수 있게 한다
4. Key settings 정보를 알려주는 UI 제작
5. 각 게임모드에 대한 설명 / 주의사항 안내 UI 제작

CONTENTS

01

CONTENTS

02

CONTENTS

03

CONTENTS

04



2. 회원가입 및 로그인 기능 추가

1. 회원가입을 통해 사용자 고유의 계정을 생성하고 로그인 할 수 있도록 한다.

CONTENTS

01

CONTENTS

02

CONTENTS

03

CONTENTS

04

1. 특정 점수를 달성하면 4x1의 막대블록만 나오고 점수를 추가로 더 주는 fever time을 개발한다
2. 레벨 업 시 난이도 증가를 위해 맨 아래에서 회색 블록이 1줄 씩 올라오게 한다.



3. 싱글 모드 개선

3. Easy, Normal, Hard 모드를 사용자가 선택하게 한다. (블록이 떨어지는 속도에 차이를 두어 난이도를 조절한다.)
4. 게임 도중 플레이를 저장할 수 있게 해 다음에 게임 실행 시 이어할 수 있도록 한다.



1. PvP 모드 추가

- 두 명에서 게임을 즐길 수 있도록 한다. 블록 삭제 시 상대방을 공격하는 아이템을 개발한다.
- 첫째, 상대방에게 회색 벽 1줄을 추가할 수 있다.
- 둘째, 상대방의 시야를 일정시간 가릴 수 있다.



4. 다양한 게임 모드의 추가

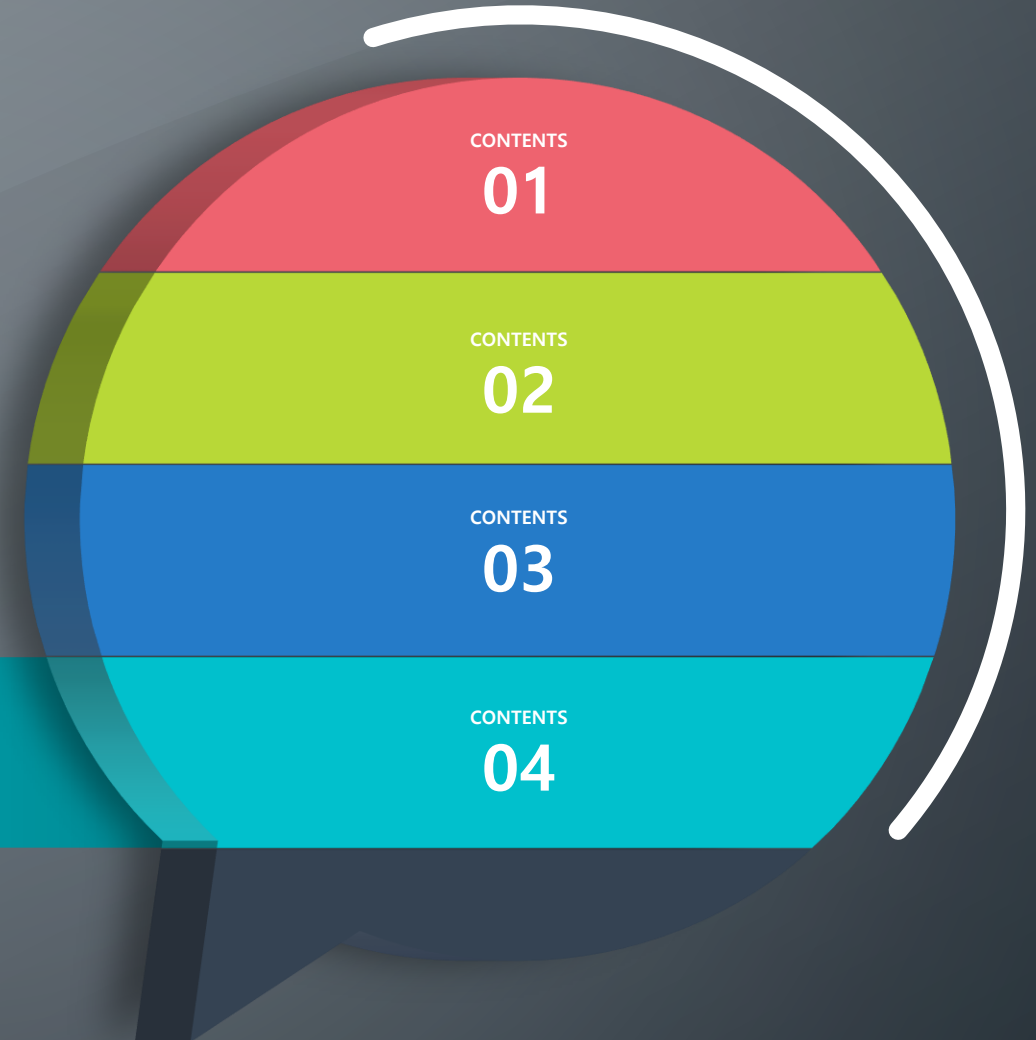


2. 스피드&미니 모드 추가

- 기본 게임 화면보다 더 작게 만들고 블록이 내려오는 속도를 증가시켜 박진감 있는 테트리스 모드를 개발한다



4. 다양한 게임 모드의 추가



3. 리버스 모드 추가

-블록이 아래에서 위로 올라오도록 하고, 방향키가
역으로 바뀐 모드를 개발한다.



4. 다양한 게임 모드의 추가



1. 시작화면, 게임실행시, 종료화면에서 BGM을 추가한다.
2. Fever Time시 사운드와 그래픽을 추가한다.
3. 레벨 업 시 사운드와 그래픽을 추가한다.
4. PvP 모드에서 아이템 공격 시 사운드와 그래픽을 추가한다.
5. 아래 방향키를 누르고 있으면 블록들이 아래로 빠르게 이동하는 데 이 기능을 좌, 우에도 추가한다.



5. 사운드 및 그래픽 개선
/세부 기능 추가

CONTENTS

05

CONTENTS

01

CONTENTS

02

CONTENTS

03

CONTENTS

04



python

✓ 언어



ubuntu

✓ OS



PyCharm

✓ 개발툴

03

*ROLE / EXPECTED
IMPACTS*

안성준

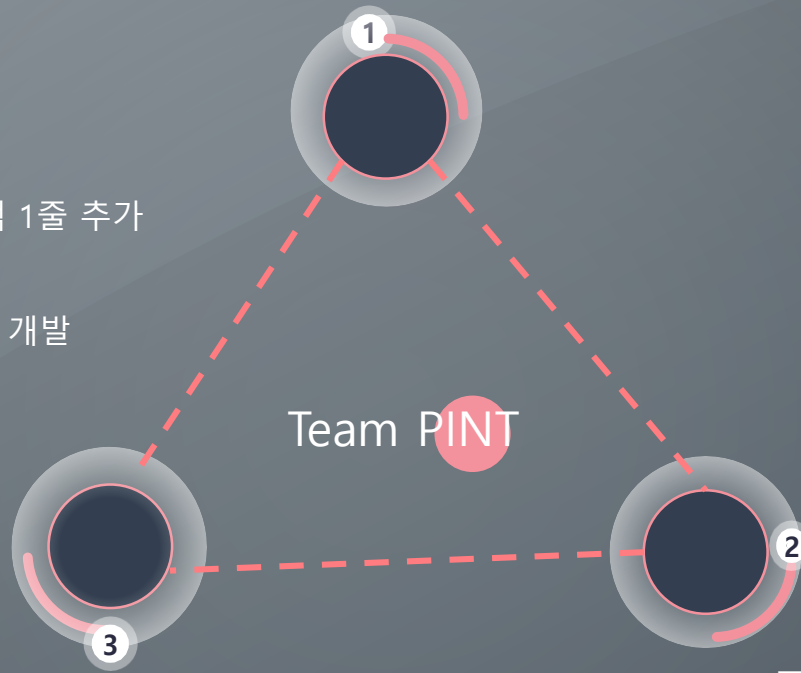
- fever time 개발
- 레벨 업 시 회색 블록 1줄 추가 기능 개발
- 화면 크기 조절 기능 개발
- 리버스 모드 개발

장유정

- 로그인, 회원가입 기능 개발
- PvP모드 개발
- 아이템 사용 기능 개발
- 좌, 우 방향키 연속 기능 개발
- 게임 저장 기능 개발

조소현

- UI디자인
- 싱글 모드 난이도 선택 기능 개발
- key settings 게임설명서 UI 개발
- 스피드&미니모드 개발



● UI & UX	● 싱글 모드 개선	● 다양한 게임 모드 추가
UI의 개선으로 사용자가 직관적이고 편리하게 게임을 즐긴다.	여러 옵션과 난이도 선택을 추가하여, 사용자가 수준에 맞는 플레이를 할 수 있다.	다양한 게임모드를 추가해 사용자가 여러 방식으로 색다른 재미를 느낀다.
조작법과 설명을 제공 처음 게임에 접속하는 사용자를 돕는다.		
상황에 적절한 사운드/그래픽 추가/개선으로 부가적인 재미 제공		

UI & UX	<div><div></div>싱글 모드 개선</div>	<div><div></div>다양한 게임 모드 추가</div>
UI의 개선으로 사용자가 직관적이고 편리하게 게임을 즐긴다.	여러 옵션과 난이도 선택을 추가하여, 사용자가 수준에 맞는 플레이를 할 수 있다.	다양한 게임모드를 추가해 사용자가 여러 방식으로 색다른 재미를 느낀다.
조작법과 설명을 제공 처음 게임에 접속하는 사용자를 돕는다.		
상황에 적절한 사운드/그래픽 추가/개선으로 부가적인 재미 제공		

UI & UX	싱글 모드 개선	● 다양한 게임 모드 추가
UI의 개선으로 사용자가 직관적이고 편리하게 게임을 즐긴다.	여러 옵션과 난이도 선택을 추가하여, 사용자가 수준에 맞는 플레이를 할 수 있다.	다양한 모드를 추가해 사용자가 여러 방식으로 색다른 재미를 느낀다.
조작법과 설명을 제공 처음 게임에 접속하는 사용자를 돕는다.		
상황에 적절한 사운드/그래픽 추가/개선으로 부가적인 재미 제공		



Github

Github 사용에 익숙해지고 협업하여 OSS를 개발하는 경험을 할 수 있다.

타인이 만든 코드를 이해하고 오픈 소스를 적절하게 활용하는 능력 함양



04

TIMELINE

05

Q&A

THANK YOU !