

OSSProj 주간보고서

이번 주 주요내용	<ul style="list-style-type: none">• 버그 수정• 자동 로그인 구현• UI 개선 및 최종 마무리				
교과목명	오픈소스소프트웨어프로젝트		담당교수	김동호 교수님	
과제명	오픈소스를 활용한 테트리스 기능 개발		팀명	DoitDoit	
회의일자	12/1	시간	15:00 – 17:00	장소	대면 회의
내용	<div><div><div>1. 로그인 기능 수정</div><div>1) 로그인 문구 출력</div><div>데이터베이스 내 ID 존재 여부 및 패스워드 매치 여부를 확인하여 해당하는 문구를 화면에 출력. 패스워드를 틀릴 경우 다음 페이지로 넘어가지 못하도록 함</div><div>→ 존재하지 않는 ID의 경우 NEW PLAYER</div><div>→ 패스워드가 틀릴 경우 WRONG PASSWORD</div><div>→ 존재하는 ID와 패스워드일 경우 SUCCESS</div><div>< 로그인 성공 시 화면></div><div><div>TTOTRIS™</div><div>TTOTRIS™</div><div>NEW PLAYER</div><div><div>rqwr</div><div>****</div></div><div>Copyright (c) 2021 DOITDOIT Rights Reserved.</div></div></div></div>				
	<div><div>2) 자동로그인 기능 구현</div><div>지난주차까지는 GAME OVER 시 로그인 화면으로 다시 돌아가고, 다시 엔터키를</div></div>				

눌러 로그인을 확인한 후 게임을 진행할 수 있었음

→ 게임을 실행하여 로그인을 한 후, GAME OVER 시 다시 로그인을 할 필요 없이 자동으로 메뉴 화면으로 넘어가도록 수정

2. 각종 버그 수정

1) 아이템 모드 인벤토리 리셋 오류

변수들을 별도의 파일로 옮기는 과정에서 게임 오버 시 인벤토리를 리셋해주던 코드가 누락된 발견, 추가해줌으로써 오류 해결

2) 창크기 조절 오류

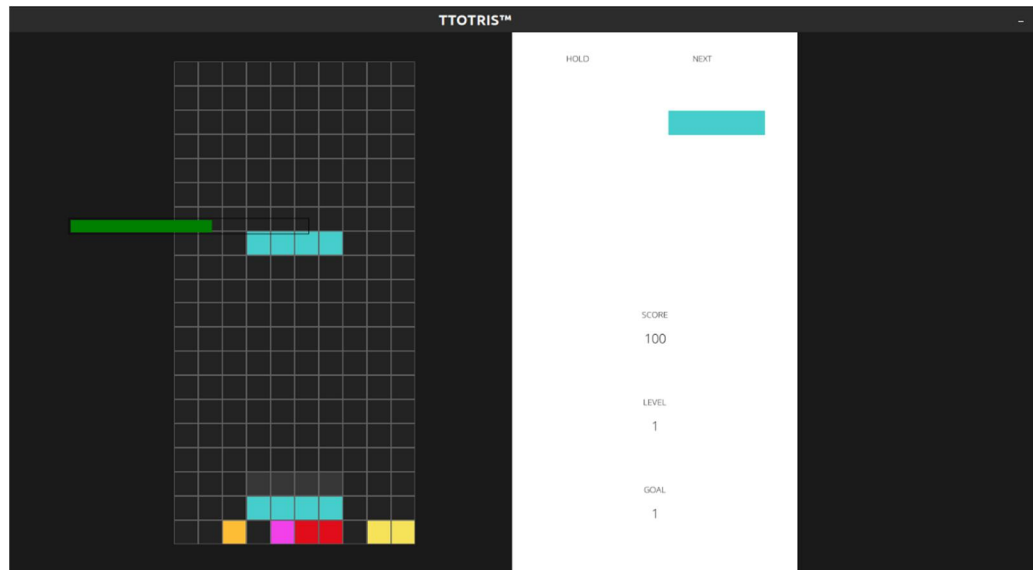
새롭게 추가한 이미지들과 문구들이 창 크기 조절에 따라 함께 위치나 크기가 변화하지 않는 오류를 발견

수정한 사항) 아이템 인벤토리 이미지, 피버타이머 바, 하드모드 장애물 이미지

→ 창 크기 조절 시 값이 변하는 SCREEN_WIDTH와 SCREEN_HEIGHT 변수를 활용하여 이미지와 문구의 크기 및 위치를 설정해 창 크기에 따라 함께 변할 수 있도록 수정

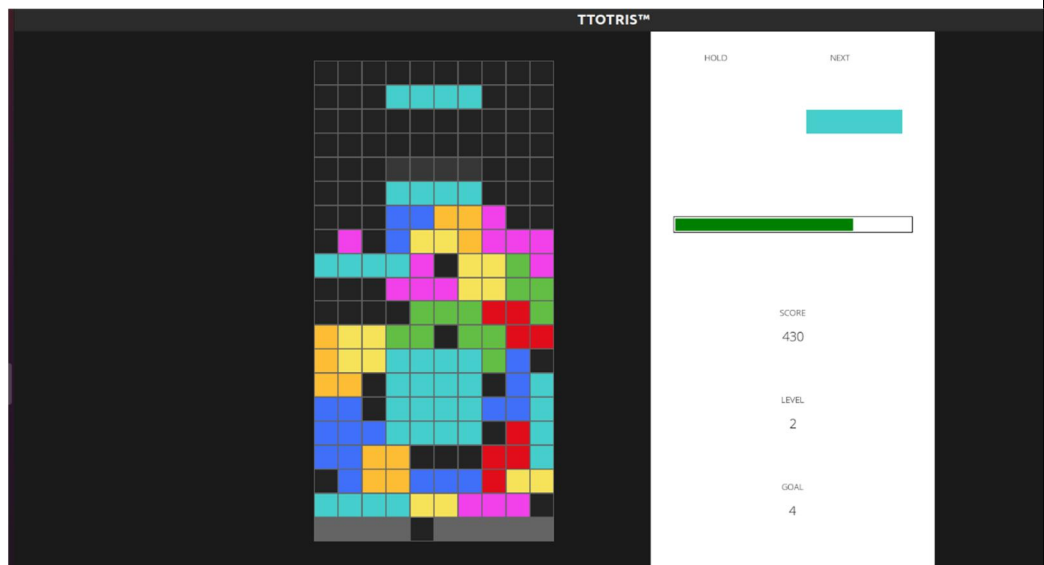
- 오류 화면 예시

<기존 화면 - 창 크기 최대일 때>



⇒ 좌표를 초기에 고정값으로 설정해서 생기는 오류로 확인, 변수를 이용해 좌표를 설정함으로써 해결

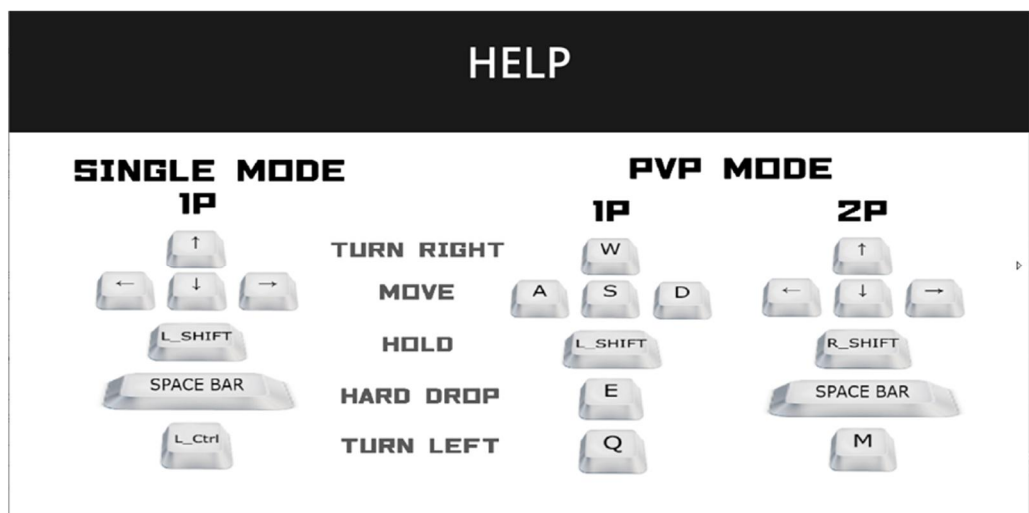
<해결된 화면 - 창 크기 최대일 때>



3. UI 및 기타 개선

1) 폰트 변경

기존에 제작한 Help Page 이미지의 폰트가 창 크기 조절에 따라 깨지는 것을 발견, 폰트의 픽셀 문제인 것이라 판단하여 전체적인 폰트를 변경함



2) 언어 통합

기존 프로젝트에서 키조작 및 모드 설명은 한글로, 그 외에 메뉴 및 페이지 이동 안내 문구는 영어로 혼용되어 있던 것을 모두 영어로 통합함

<기존 화면>

EASY

블록이 천천히 내려오는 이지모드입니다.

Press left and right to change, space to start

→ 모드 설명은 한글, 페이지 이동 방법 안내 문구는 영어

<변경 후 화면>

1st qer 3340
2st asdf 2450
3st rty 1970

HARD

<

Can you play Tetris while overcoming obstacles?

>

Press left and right to change, space to select difficulty

⇒ 영어로 통합

3) 사운드 추가

게임 진행 중 배경음악 추가 및 아이템 사용시 효과음 추가

4. 최종 발표 준비

1) README 작성 완료

2) 최종 보고서 및 발표자료 준비 완료 및 지속적 검토

3) 발표 전 팀원 간 리허설 → 화요일 웹엑스 미팅을 통해 진행할 예정