

DoitDoit Ttotris



•



PRESENTATION

OUERUIEW

1. 프로젝트 개요

- 기존 프로젝트
- DoitDoit 프로젝트
- 두 프로젝트 비교

2. DoitDoit Ttotris

- 기존 기능 개선
- 새로운 기능 추가
- 3. 프로젝트 일정
- 4. 역할 분담







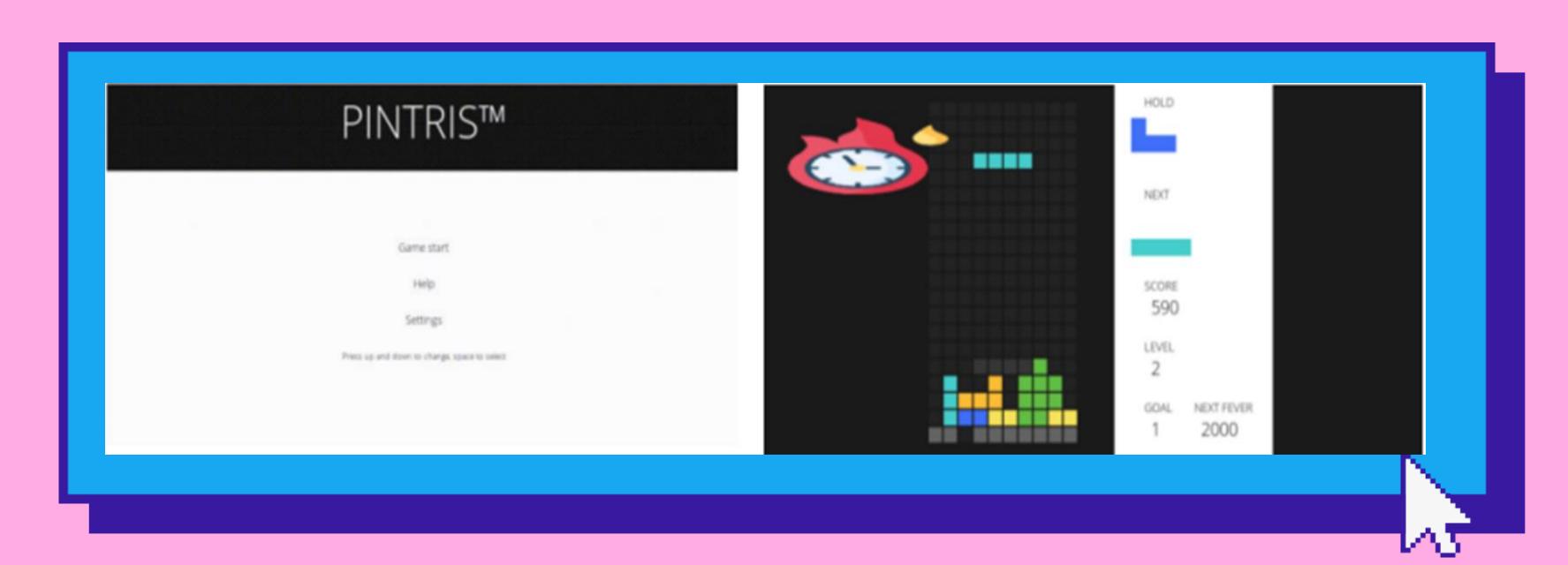
(1) 기존 프로젝트 Pint

라이선스: MIT-License

OS: Ubuntu

언어: python

구성: pintris.py/mino.py/assets/leaderboard.txt





(2) DoitDoit 프로젝트

라이선스: MIT-License

OS: Ubuntu

언어: python

Collaborate: Github

- 모드 수정
- easy 모드와 speed&mini 모드 삭제 & normal 모드에 서 속도 조절 버튼 생성
- 랭킹 입력 방식 수정 및 AWS 연동
- 동일 이름으로 등록 시 최고점만 기록 & AWS를 이용한 랭킹 연동 시스템 구현
- 피버 기능 수정
- 점수에 따라 피버 타임 발동 시간에 차등

- 아이템 모드 추가
- 점수에 도달하면 랜덤 아이템을 생성하고 사용

- 하드 모드 변경
- 게임 방해 요소가 있는 모드로 변경

- UI 개선 & 버그 수정
- 전체적인 UI 개선, 블록 생성 오류 개선, 리버스 <mark>모두</mark> 수정



Pint

-파일수

Pintris.py -> 메인 게임 코드 mino.py -> 테트리스 블록 행렬

- 소스코드 라인 수

Pintris.py -> 2522라인 mino.py -> 192라인

- 클래스

Pintris.py -> 1기 mino.py -> 1기

- 함수

Pintris.py -> 24JH

DoitDoit

- 파일 수

Ttotris.py -> 메인 게임 코드
mino.py -> 테트리스 블록 행렬
ui.py -> 이미지, 폰트 + 추가
init_values.py -> 게임 상수 및 변수 + 추가

- 소스코드 라인 수

Ttotris.py -> 3358라인 + 836라인 mino.py -> 332라인 + 140라인 ui.py -> 102라인 init_values -> 160라인

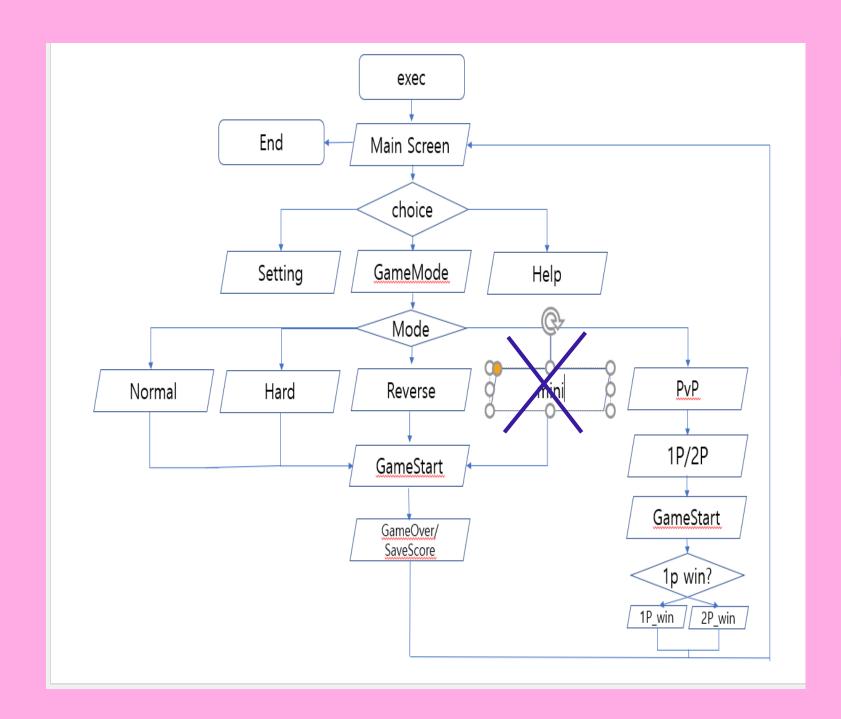
-클래스

Pintris.py -> 1기 mino.py -> 1기

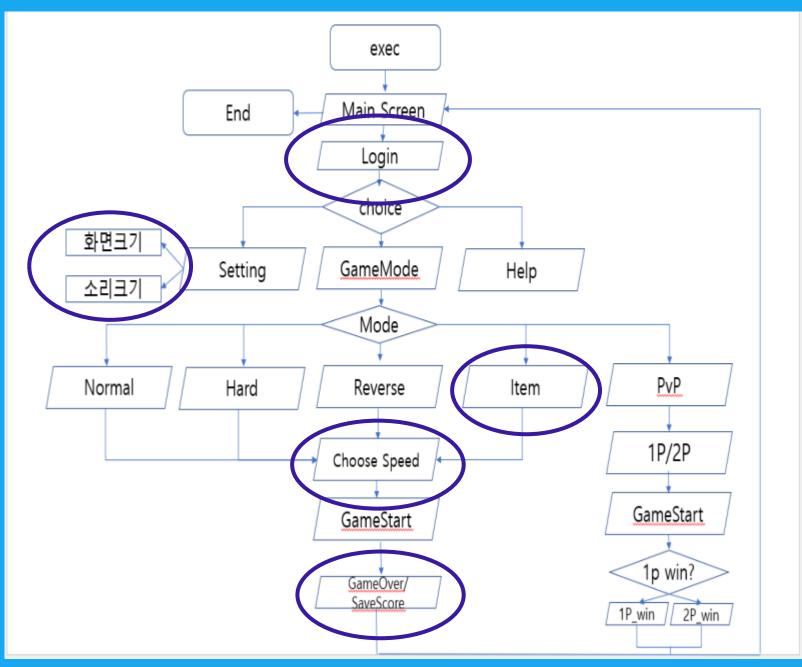
- 함수

Pintris.py → 41개 + 16개

Pint



DoitDoit







1) 하드 모드 장애물 구현

- * 기존: normal 모드에서 속도만 빨랐던 하드 모드
- * 변경: 점수 구간에 따른 방해 요소가 있는 모드로 재구성
- + 난이도 향상을 위해
- (1) next 블록을 볼 수 없음
- (2) 레벨업 시 가장 아랫줄에 장애물 블록을 생성



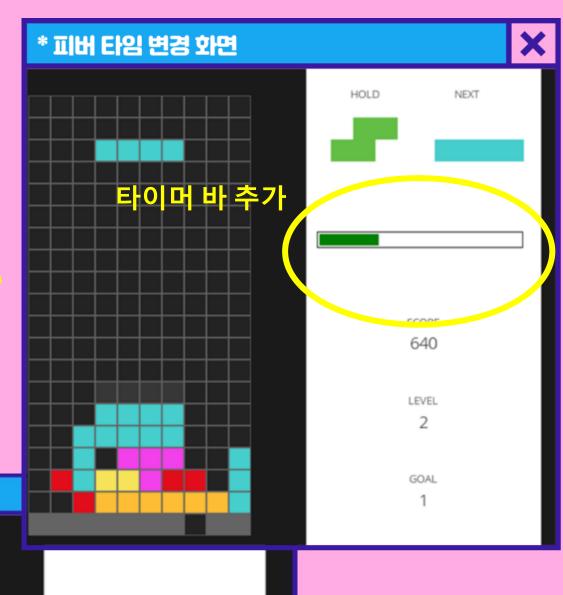


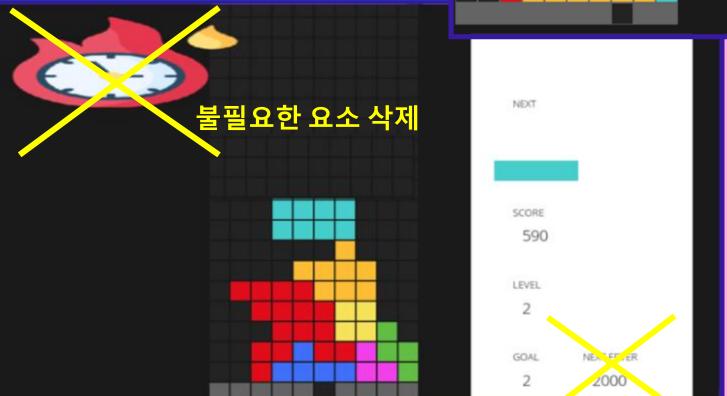
2) 피버 타임 방식 변경

* 기존: 피버 타임 발동 시 500점 추가 획득하면 피버 타임 종료

* 변경: 점수가 높을수록 피버 타임을 줄여 낮은 점수에서 획득을 많이 할 수 있도록 변경

+ 유저가 남은 피버 타임을 직관적으로 알 수 있도록 타이머 바 추가





*기존 피버 타임



3) PvP 모드의 플레이어별 soft drop 기능 구현

- * 기존: PvP 모드에서 플레이어별로 하강 속도 조절이 불기능
- * 변경: 이래 화살표 또는 S키를 눌렀을 때 속도가 빨라지는 효과를 내는 soft drop 기능 구현







4) 오류 개선

- (1) 블록 생성 오류 개선
- * 기존: 블록이 바닥에 닿은 후 오랜 시간 움직이기 가능한 버그
- * 변경: 게임 초기 set speed에서 블록이 생성되는 간격을 감소시켜 해결

- (2) 리버스 모드에서 블록이 떨어지는 방향 수정
- *기존: 화면 상하 반전
- * 화면은 그대로, 방향키만 reverse 되도록 수정



5) 미및기타개선

(1) HELP 페이지 제작

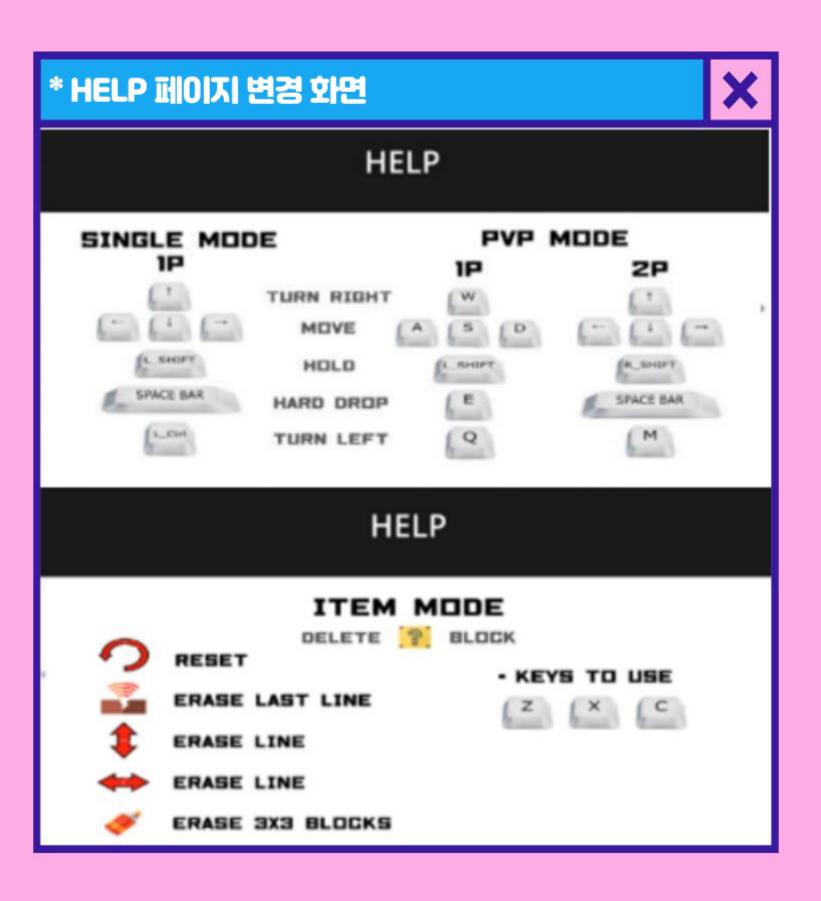
- 싱글 모드와 PvP 모드에서의 키 조작 구분 & 아이템 모드 설명 페이지 추가

(2) 사운드 추가

- 게임 내 배경음 & 아이템 사용 시 효과음 추가

(3) 언어 통합

- 모드 설명과 게임 키조작을 포함한 모든 언어를 영어로 통합





1) 기록 AWS 연동

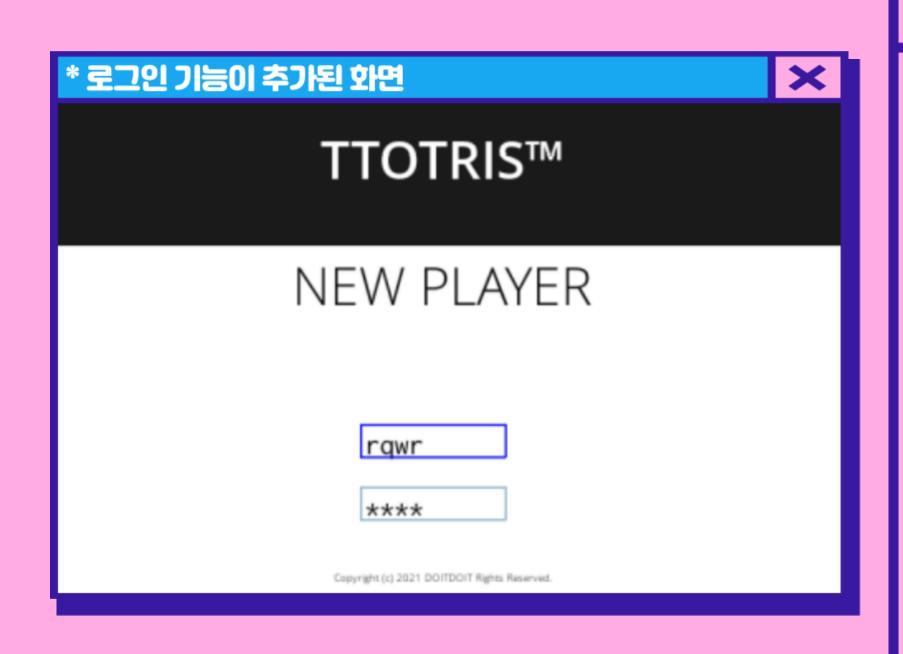
- 모드 별 AWS 테이블을 구성하여 ID당 최고 기록만 업데이트 되도록 설정
- 모드 별 상위 3명의 기록을 각 모드 페이지 상단에 출력





2) 로그인 기능 생성

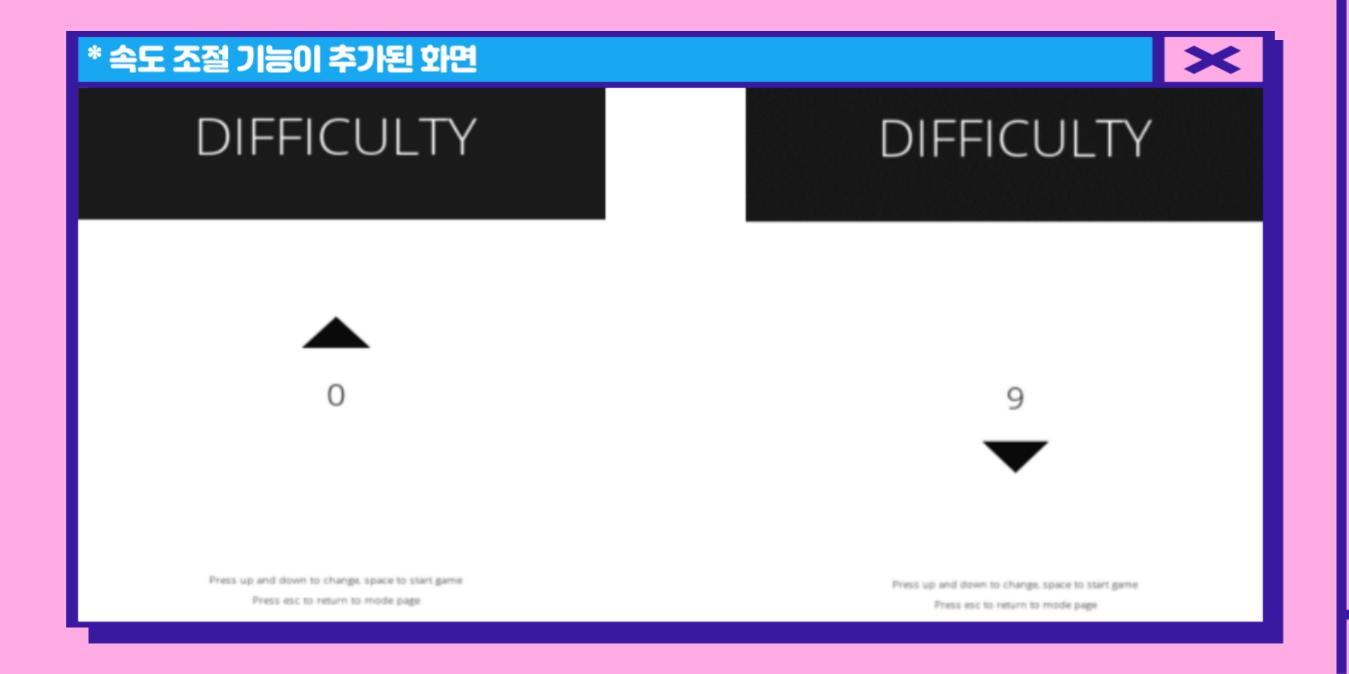
- DB 내 ID 존재 여부 및 Password 매치 여부를 확인하여
- (1) 존재하지 않는 ID일 경우 'NEW PLAYER' 출력 후 DB에 저장
- (2) Password가 틀릴 경우 'PASSWORD FAIL' 출력
- (3) 존재하는 ID와 Password일 경우 'SUCCESS' 출력
- + 자동 로그인 기능 구현
- : 로그인 성공 후 Game over 시 다시 로그인할 필요 없이 메뉴 페이지로 이동 가능





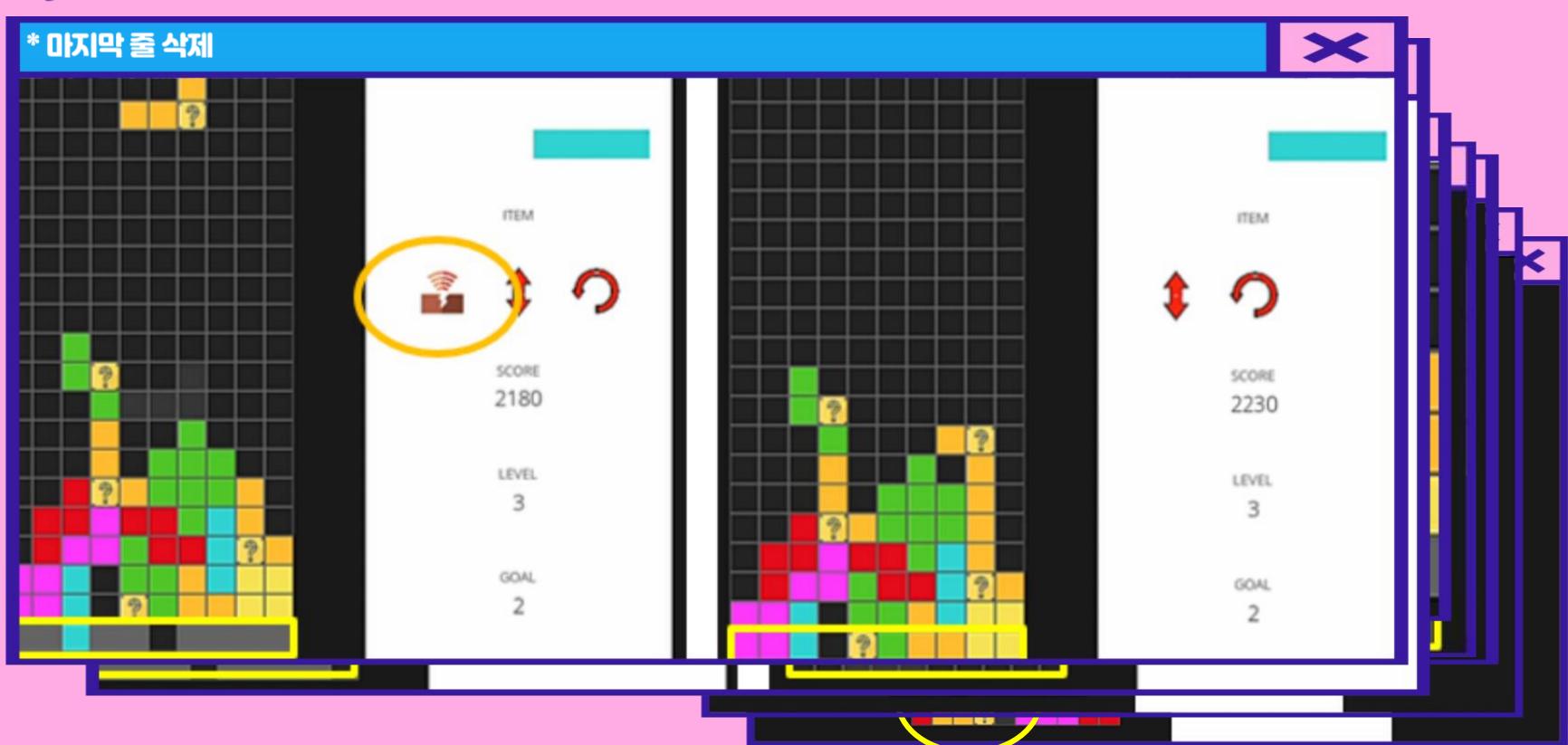
3) 모드 별 시작 속도 조절 기능

- 모드를 선택 후 게임 시작 전 블록 하강 속도를 조절하는 페이지 구현
- 위, 아래 방행키를 통해 0~9까지의 초기 속도 선택 가능





4) 아이템 모드 구현



_

- 타임 테이블에 맞추어 일정 진행 + 추가된 작업 수행

	October				November				December	
	6주차	7주차	8주차	9주차	10주차	11주차	12주차	13주차	14주차	15주차
코드이해						1 		1 		
블록 오류						 - - - -		 		
리버스 모드 수정						 				
피버 타임 개선						 				
랭킹 입력 방식 수정								 		
&										
AWS 기록 연동						 				
속도 조절 페이지 구현										
하드 모드 구현										
아이템 모드 구현										
soft drop 기능 구현										
UI 개선						 				
로그인 기능 구현										



ABOUT THE TEAM

고명섭

AWS 연동 로그인 기능 구현 Fever 기능 수정 Reverse 모드 수정 버그 수정 비그 수정 보고서



고다희

모드 별 난이도 기능
Item 모드 구현
Sofr drop 기능 구현
Help 페이지 제작
UI 수정
README 작성
보고서



김수빈

Hard 모드 구현 사운드 추가 버그 수정 UI 수정 보고서 PPT 제작



THERESE WILLS