

회의록 - OSSPC 투석투주

- 13주차 중간보고서

회의일시	2021년 11월 24일, 11월 26일	작성자	안석환
참석자	안석환, 정민주, 홍석주		
회의장소	Webex(24일), 대면(26일)		

회의안건	1. 11월 4주차 개발 사항 공유 및 완료사항 보고 2. 12월 1주차 개발 계획
------	---

회의
내용

내용

1. 11월 4주차 개발 사항 공유 및 완료사항 보고

✓ [안석환]

- (1) pvp모드 키 변경
:미사일 버튼을 LCtrl,과 RCtrl에서 LCtrl과 P버튼으로 수정
- (2) pvp모드 플레이어 미사일 색 변경
: 각 플레이어의 미사일 색이 동일하여 플레이를 하는데 있어서 혼동이 있었음.
: 서로 다른 색의 미사일을 보유하게 하여 플레이의 가시성을 높임
- (3) pvp모드 미사일 발사 개수 수정
: 미사일 버튼을 연타하면 미사일을 무한하게 나가는 것에서 한 번에 2개까지만 나가도록 수정
: (좌)BEFORE (우)AFTER



✓ [정민주]

- (1) game rule 수정
: pvp모드 추가로 인한 game rule 수정
: (좌) BEFORE (우) AFTER



(2) README 수정

: 프로젝트의 목적과 추가사항을 나타내는 README로 수정



✓ [홍석주]

(1) Hard Mode 보스 보상 점수 추가

: 보스를 스테이지화 시켜서 여러 번 등장시키게 한다면

이는 사용자에게 무력감을 주어 게임 플레이어가 게임에 대한 흥미를 잃어버리게 만들 수 있음.

: 따라서 이에 대한 피드백으로 보스를 죽일 때마다 제공하는 '보상 점수'를 추가

: 첫 보스를 죽이는 경우 500점 추가, 그 후로는 600점, 700점이 추가되는 것과 같이

더 강력한 보스를 죽일수록 더 많은 점수가 추가되도록 구현

: (+) 화면에 보너스 점수가 노출되도록 구현



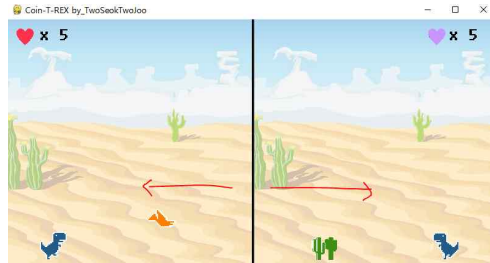
(2) PVP 모드 win, lose 화면 구현

: Game over 이미지 대신 승리자에게는 win 패배자에게는 lose가 나타나도록 페이지 구성

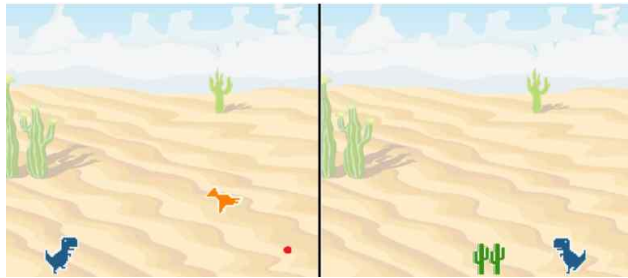


(3) pvp모드 장애물 구현

: pvp모드에서 가운데를 기준으로 장애물이 양쪽으로 나타나도록 구현. (하단 이미지 화살표 방향)



: pvp모드가 단순히 미사일로 싸우는 모드가 아닌 essay모드와 hard모드와 같이 장애물도 피해야 한다는 점에서 기존의 게임성을 유지



: 상속을 활용하여 장애물 구현

```
class Pvp:
    def __init__(self, speed=4, moving=''):
        self.moving = moving
        self.speed = speed

    def get_movement(self):
        if self.moving == "left":
            self.rect.left = width * 0.5
            self.movement = [-1 * self.speed, 0]
        elif self.moving == "right":
            self.rect.right = width * 0.5
            self.movement = [self.speed, 0]
        else:
            self.rect.left = width + self.rect.width
            self.movement = [-1 * self.speed, 0]

    def update(self):
        if self.rect.right < 0 or self.rect.left > width:
            self.kill()
```

```
class Cactus_pvp(Pvp, pygame.sprite.Sprite):
    def __init__(self, speed=5, sizex=-1, sizey=-1, moving=''):
        pygame.sprite.Sprite.__init__(self, self.containers)
        super().__init__(speed, moving)
        self.images, self.rect = load_sprite_sheet('cacti-small.png',
                                                    3, 1, sizex, sizey, -1)

        self.rect.bottom = int(0.98 * height)
        self.rect.left = width + self.rect.width
        self.image = self.images[random.randrange(0, 3)]
        super().get_movement()

    def draw(self):
        screen.blit(self.image, self.rect)

    def update(self):
        self.rect = self.rect.move(self.movement)

        super().update()
```

+ 개발 사항 PR 및 merge완료

- ↳ [21.11.28 종석주][MOD] PVP 장애물 달으면 피할게 수정
#54 merged 1 hour ago
- ↳ [21.11.27 안석환][MOD] easy 모드 hard 모드 장애물 수정 및 pvp모드 장애물 및 미사일 수정
#53 merged 21 hours ago
- ↳ [21.11.26 정민주][MOD] DB 코드 수정
#52 merged yesterday
- ↳ [21.11.26 종석주][MOD] db 파일명 변경
#51 merged 2 days ago
- ↳ [21.11.26 정민주][MOD] pvp back 변경
#50 merged 2 days ago
- ↳ [21.11.26 안석환][MOD] pvp모드 개선
#59 merged 2 days ago
- ↳ [21.11.26 정민주][ADD,MOD] pvp 배경 변경, store.py 상수화
#58 merged 2 days ago
- ↳ [21.11.26 종석주][ADD] pvp 모드 장애물 좌우 반전 구현
#57 merged 2 days ago
- ↳ [21.11.26 종석주][ADD] pvp 모드 장애물 좌우 반전 구현 중
#56 merged 2 days ago
- ↳ [21.11.24 종석주][ADD] pvp 모드 win, lose 표시 구현
#55 merged 3 days ago
- ↳ [21.11.24 안석환][MOD] pvp모드 2p 키 변경
#54 merged 4 days ago
- ↳ [21.11.24 정민주][MOD] gamerule 수정
#53 merged 4 days ago
- ↳ [21.11.23][ADD][DEL] pvp모드 가운데 선 추가 및 필요 없는 코드 제거
#52 merged 5 days ago
- ↳ [21.11.23 종석주][ADD] 몬스터 잡으면 보너스 점수 추가
#51 merged 5 days ago
- ↳ [21.11.21. 정민주][MOD]PVP 모드 bgm off 안되던 문제 해결
#50 merged 6 days ago

2. 12월 1주차 개발 계획

12월 1주차 개발 계획

Date

2021년 11월 28일

Tags

비어 있음

속성

비어 있음

작성자

비어 있음

속성 추가

댓글 추가

공통

: 코드 상수와 작업 마무리 하기

안석환

: pvp모드에서 2단 점프 추가

정민주

: 상점 캐릭터, 스킨 및 아이템 가격 변경하기

홍석주

: 플레이해보며 발생하는 오류 수정

	내용	진행일정
결정사항	Webex 중간회의 진행 - 현황공유	12월 1일
	대면회의 진행 - 문제점 공유 및 해결	12월 3일
특이사항		