

# 회의록 - OSSPC 투석투주

- 10주차 중간보고서

회의일시	2021년 11월 3일, 11월 5일	작성자	정민주
참석자	안석환, 정민주, 홍석주		
회의장소	Webex(11/3), 대면회의 - 학교 (11/5)		

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

## 회의내용

### 내용

#### 1. 11월 1주차 개발 사항 공유 및 완료사항 보고

##### ✓ [안석환]

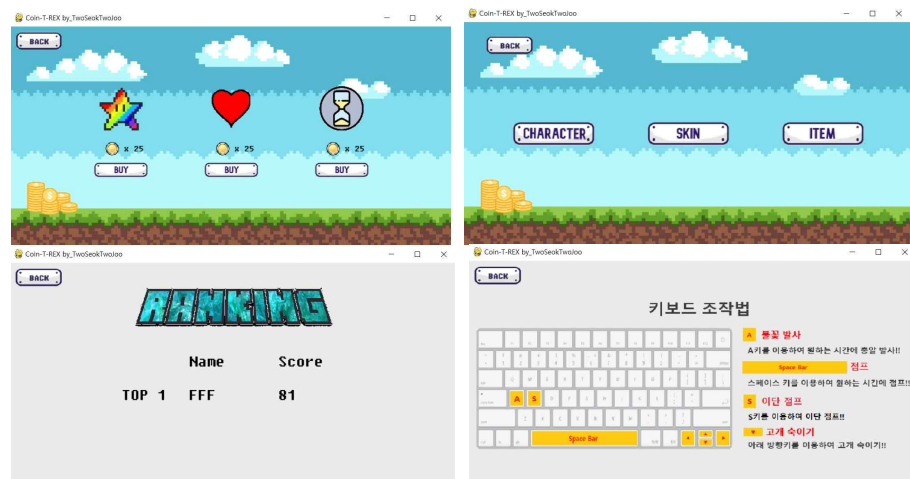
##### (1) 1p, 2p 버튼 구현



##### (2) Back 버튼 구현

: select\_mode, store 페이지, board 페이지 등에 back 버튼 구현

: 가시적인 버튼을 배치함으로써 사용자의 편리함 증대



(3) 게임 종료시 restart 기능 구현

: 기존 코드는 game over → 점수 입력 → 게임 메인페이지

: 변경 코드는 game over → (restart, save, exit)

restart = select\_mode로 이동 / save = 점수 저장 board로 이동 / exit = intro\_screen으로 이동

: 사용자에게 선택지를 제공하여 편리함을 증대



✓ [정민주]

(1) BGM 복구

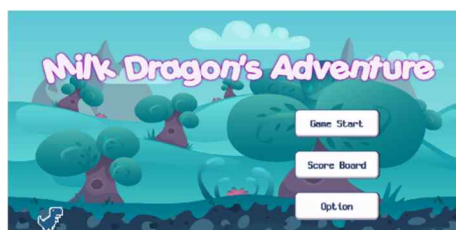
: 사용자의 흥미 유발에 BGM이 필요하고 생각한 팀의 의견을 반영

: 기존 코드에서 주석 처리 되어있던 bgm 기능을 복구

```
# 게임 작동
def gameplay_easy():
    global resized_screen
    global high_score
    result = db.query_db("select score from easy_mode order by score desc", one=True)
    if result is not None:
        high_score = result['score']
    if bgm_on:
        pygame.mixer.music.play(-1) # 배경음악 실행
    game_speed = 4
    start_menu = False
    game_over = False
    game_quit = False
    # 게임 후 버튼
    r_btn_restart, r_btn_restart_rect = load_image(*resize('btn_restart.png', 150, 80, -1))
    btn_restart, btn_restart_rect = load_image('btn_restart.png', 150, 80, -1)
    r_btn_save, r_btn_save_rect = load_image(*resize('btn_save.png', 150, 80, -1))
    btn_save, btn_save_rect = load_image('btn_save.png', 150, 80, -1)
    r_btn_exit, r_btn_exit_rect = load_image(*resize('btn_exit.png', 150, 80, -1))
    btn_exit, btn_exit_rect = load_image('btn_exit.png', 150, 80, -1)
```

(2) 메인 화면 변경 및 버튼 추가

:좌측: 기존화면 / 우측: 변경화면



### (3) Store 페이지 구현

: select\_mode() 함수 수정

: store 버튼 구축 함수 추가 및 기존 hard mode 선택 잘 안되던 issue 해결

```
def disp_select_buttons(btn_easy, btn_hard, btn_store, btn_back):  
    btn_easy_rect = btn_easy.get_rect()  
    btn_hard_rect = btn_hard.get_rect()  
    btn_store_rect = btn_store.get_rect()  
    btn_back_rect = btn_back.get_rect()  
    btn_easy_rect.centerx = width * 0.5  
    btn_hard_rect.centerx = width * 0.5  
    btn_store_rect.centerx = width * 0.5  
    btn_back_rect.centerx = width * 0.1  
    btn_easy_rect.centery = height * 0.26  
    btn_hard_rect.centery = height * (0.26 + button_offset)  
    btn_store_rect.centery = height * (0.26 + 2 * button_offset)  
    btn_back_rect.centery = height * 0.1  
    screen.blit(btn_easy, btn_easy_rect)  
    screen.blit(btn_hard, btn_hard_rect)  
    screen.blit(btn_store, btn_store_rect)  
    screen.blit(btn_back, btn_back_rect)
```

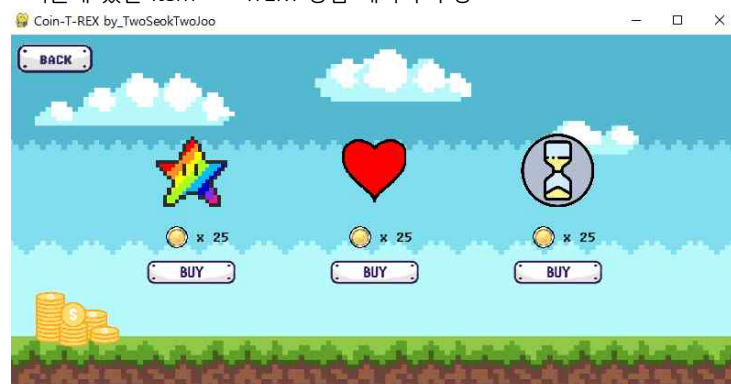
: select mode 진입페이지



: store 진입 페이지










































: 기존에 있던 Item으로 ITEM 상점 페이지 구성



## ✓ [홍석주]

### (1) db 구조 수정

: easy mode, hard mode, item\_count 테이블 분리

<table><tr><th colspan="2">user</th></tr><tr><td> <b>user_id</b></td><td>integer</td></tr><tr><td> <b>username</b></td><td>string</td></tr><tr><td> <b>score</b></td><td>string</td></tr></table>	user		 <b>user_id</b>	integer	 <b>username</b>	string	 <b>score</b>	string	<table><tr><th colspan="2">easy_mode</th></tr><tr><td> <b>user_id</b></td><td>integer</td></tr><tr><td> <b>username</b></td><td>string</td></tr><tr><td> <b>score</b></td><td>string</td></tr></table>	easy_mode		 <b>user_id</b>	integer	 <b>username</b>	string	 <b>score</b>	string	<table><tr><th colspan="2">hard_mode</th></tr><tr><td> <b>user_id</b></td><td>integer</td></tr><tr><td> <b>username</b></td><td>string</td></tr><tr><td> <b>score</b></td><td>string</td></tr></table>	hard_mode		 <b>user_id</b>	integer	 <b>username</b>	string	 <b>score</b>	string	<table><tr><th colspan="2">item</th></tr><tr><td> <b>item_id</b></td><td>integer</td></tr><tr><td> <b>shield</b></td><td>integer</td></tr><tr><td> <b>life</b></td><td>integer</td></tr><tr><td> <b>slow</b></td><td>integer</td></tr></table>	item		 <b>item_id</b>	integer	 <b>shield</b>	integer	 <b>life</b>	integer	 <b>slow</b>	integer
user																																					
 <b>user_id</b>	integer																																				
 <b>username</b>	string																																				
 <b>score</b>	string																																				
easy_mode																																					
 <b>user_id</b>	integer																																				
 <b>username</b>	string																																				
 <b>score</b>	string																																				
hard_mode																																					
 <b>user_id</b>	integer																																				
 <b>username</b>	string																																				
 <b>score</b>	string																																				
item																																					
 <b>item_id</b>	integer																																				
 <b>shield</b>	integer																																				
 <b>life</b>	integer																																				
 <b>slow</b>	integer																																				

(좌측 before, 우측 after)

### (2) hard mode 아이템 사용 방식 변경

: store 기능과 연계하기 위함

: 기존 플레이 화면에서 아이템 등장하는 코드 제거



: 단축키 이용해서 아이템 사용할 수 있도록 구현

:  $q = \text{shield\_item}$  /  $w = \text{life\_item}$  /  $e = \text{slow\_item}$

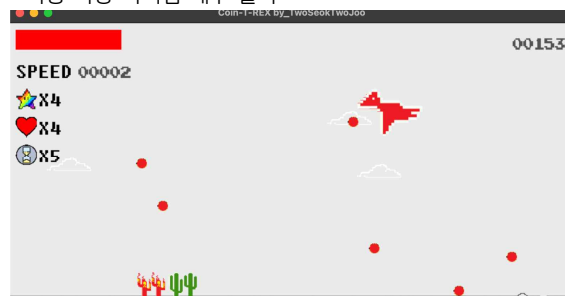
```
# shield item
if event.key == pygame.K_q:
    if shield_item_count > 0:
        if pygame.mixer.get_init() is not None:
            check_point_sound.play()
        player_dino.collision_immune = True
        player_dino.is_super = True
        item_time = pygame.time.get_ticks()
        shield_item_count -= 1

# life item
if event.key == pygame.K_w:
    if life_item_count > 0 and life < 5:
        if pygame.mixer.get_init() is not None:
            check_point_sound.play()
        life += 1
        life_item_count -= 1

# slow item
if event.key == pygame.K_e:
    if slow_item_count > 0 and game_speed > 4:
        if pygame.mixer.get_init() is not None:
            check_point_sound.play()
        game_speed -= 1
        new_ground.speed += 1
        slow_item_count -= 1
```

### (3) hard mode 화면 개선

: 사용 가능 아이템 개수 출력



#### (4) git ignore 추가

##### [21.11.05 홍석주][ADD] gitignore 추가 #11

Merged somefood merged 2 commits into CS1D-DGU:main from somefood:main 2 days ago

Conversation 0 Commits 2 Checks 0 Files changed 9

somefood commented 2 days ago

No description provided.

somefood added 2 commits 2 days ago

- [21.11.05 홍석주][ADD] gitignore 추가 8892623
- [21.11.05 홍석주][ADD] gitignore 추가 21397bb

somefood merged commit af08c15 into CS1D-DGU:main 2 days ago

Revert

+) 논의사항 발생시 git hub issue 탭에 기재 후 회의 때 의견 나누어 해결하는 방식으로 진행

Filters Q issue is closed Labels 9 Milestones 0 New issue

Clear current search query, filters, and sorts

0 Open 1 Closed Author Label Projects Milestones Assignee Sort

게임 메인 페이지 관련 help wanted 2

#8 by JoungMinlu was closed 2 days ago

+) 개발 사항 PR 및 merge완료

0 Open 21 Closed Author Label P

- [21.11.07 정민주][Mod] 배경화면 및 버튼 위치 수정 #12 by JoungMinlu was merged 9 minutes ago
- [21.11.07 안석환] [ADD] 메인화면 버튼 이미지 추가 #20 by hwan0303 was merged 4 hours ago
- [21.11.07 안석환] [ADD] 뒤로가기 버튼 추가 #21 by hwan0303 was merged 4 hours ago
- [21.11.07 안석환] [MOD] 메인화면 버튼 수정 #19 by hwan0303 was merged 4 hours ago
- [21.11.07 정민주][Add] store 페이지 구현 #18 by JoungMinlu was merged 33 hours ago
- [21.11.06 홍석주][ADD] 하드모드 아이템 개수 표시 구현 #17 by somefood was merged yesterday
- [21.11.06 정민주][Add] store 페이지 #16 by JoungMinlu was merged yesterday
- [21.11.05 정민주][Add] store 버튼 추가 enhancement #15 by JoungMinlu was merged 2 days ago
- [21.11.05 정민주][Mod] BGM 복구, pygame.QUIT 오류 해결 #14 by JoungMinlu was merged 2 days ago
- [21.11.05 정민주][Delete] 메인화면 dino 삭제 #13 by JoungMinlu was merged 2 days ago

## 2. 11월 2주차 개발 계획

### 10시 회의 - 11월 2주차 개발 내용

Date	2021년 11월 7일
Tags	비어 있음
속성	비어 있음
작성자	비어 있음
속성 추가	

댓글 추가

- 홍석주**  
: 보스 공격 범위 수정, 보스 hp바 수정, 게임 화면에 코인 등장하게 만들기  
보스 스테이지 구현 시작  
(보스 공격해야하는데 스피드가 계속 올라서 게임진행에 차질)
- 정민주**  
: 옵션 인터페이스 수정, 상점에 들어갈 캐릭터, skin 등 알아보고 수정하기
- 안석환**  
: pvp 모드 구현 시작

	내용	진행일정
결정사항	Webex 중간회의 진행 - 현황공유	11월 10일
	대면회의 진행 - 문제점 공유 및 해결	11월 12일

특이사항