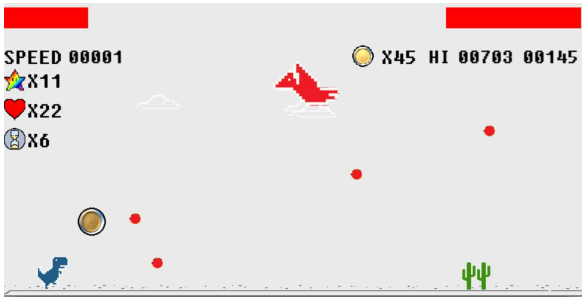


회의록 - OSSPC 투석투주

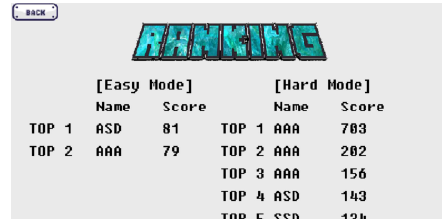
- 11주차 중간보고서

회의일시	2021년 11월 10일, 11월 12일	작성자	정민주
참석자	안석환, 정민주, 홍석주		
회의장소	Webex		

회의안건	1. 11월 2주차 개발 사항 공유 및 완료사항 보고 2. 11월 3주차 개발 계획
------	---

회의내용	내용
	<p>1. 11월 2주차 개발 사항 공유 및 완료사항 보고</p> <p>✓ [홍석주]</p> <p>(1) 플레이 화면에 코인 노출 및 코인 개수 출력</p> <p>(2) 보스 hp 바 출력</p>  <p>(3) 보스 스테이지 형태로 구현하기 위해 speed 관련 코드 변경 : 보스가 죽을 때마다 speed가 오른다. : 처음 보스는 100점때부터 등장. 다음 보스는 200점, 그 다음 보스는 400점 이렇게 점수가 2배수 될 때마다 다음 보스가 등장한다. : 다음 보스의 목숨은 이전 보스 대비 1.2씩 증가한다.</p> <pre>if counter % speed_up_limit == speed_up_limit - 1: new_ground.speed += 1 game_speed += 1 counter = (counter + 1)</pre> <pre>if pking.hp <= 0: pking.kill() new_ground.speed += 1 game_speed += 1 pking_life *= 1.2 pking_life = int(pking_life) pking = PteraKing(hp=pking_life) pking_heart = HeartIndicator(pking.hp, loc=1) pking_appearance_score *= 2</pre> <p>(4) DB 수정 : 아이템 구매를 위한 db 구조 변경</p> <pre>create table if not exists character (id integer primary key autoincrement, name string not null, is_paid integer default 0, is_apply integer default 0);</pre>

(5) Score 보드 모드별로 분리



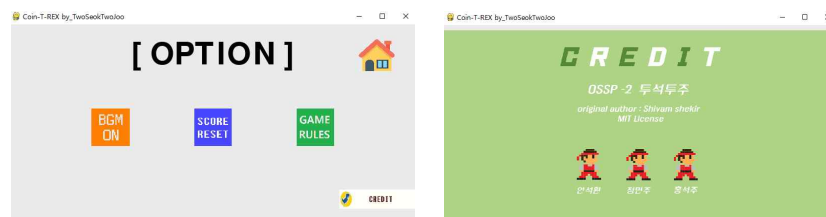
[Easy Mode]			[Hard Mode]		
	Name	Score		Name	Score
TOP 1	ASD	81	TOP 1	AAA	783
TOP 2	AAA	79	TOP 2	AAA	282
			TOP 3	AAA	156
			TOP 4	ASD	143
			TOP 5	SCB	126

✓ [정민주]

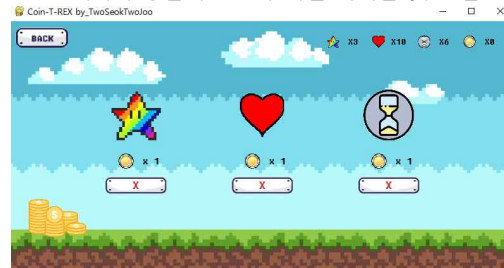
(1) Option 화면 수정

: 옵션 화면의 버튼 크기 확대

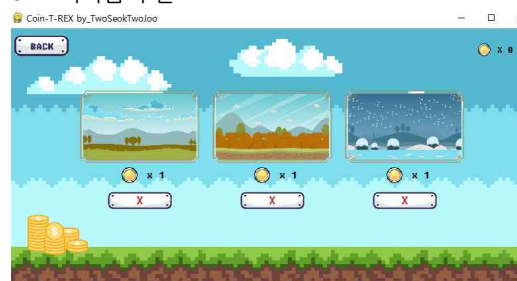
: credit 변경 (미리 캔버스 사용. 해당 라이선스 조항 확인 완료)



(2) Store 페이지 상단에 user가 가진 아이템 및 코인 개수 노출



(3) Skin 아이템 구현

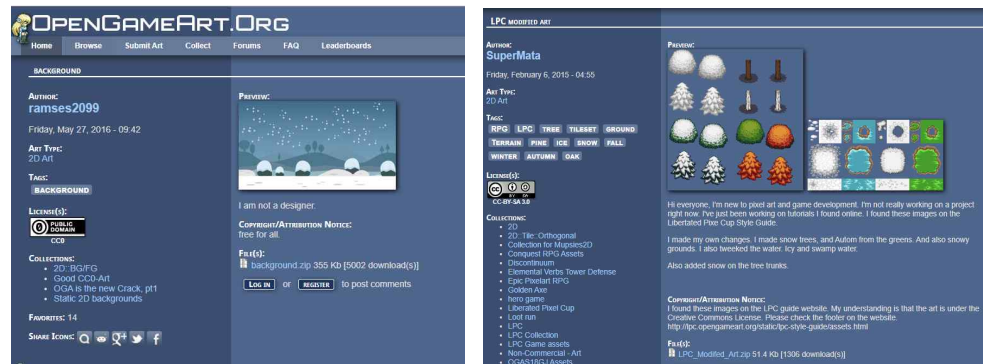


: 이미지 source = OpenGameArt



→ 해당 프로젝트가 따르는 MIT 라이선스는 GPL과 호환이 가능하다.

(오픈소스SW 라이선스 종합정보시스템 라이선스 비교표 참조)



배경은 CC0.

일부 스킨 아이템은 GPL과 CC-BY-SA 3.0 (명시된 내용에 따라 ReadMe에 저작자 기재 예정)

아이콘	설명	약정	저작 자료 시 결 요	2차적 저작 물 허 용	영리 목적 이 용 가 능	자유 저작 물 여 부
	퍼블릭 도메인	CC0	필요 없음	예	예	예
	저작자표시	BY	예	예	예	예
	저작자표시 + 동일조건 변경허락	BY-SA	예	예	예	예

(4) Character store 페이지 구현



: 기존 프로젝트에 있던 purple, red, yellow의 sprite 활용

: 마지막 캐릭터인 tux는 GPL과 CC-BY-SA 따름(명시된 내용에 따라 ReadMe에 저작자 기재 예정)

(5) Item 구매 기능 구현

: user의 코인이 아이템 가격보다 많으면 buy 버튼 노출



: 구매하면 coin은 한 개 줄고, 해당 아이템은 한 개 증가



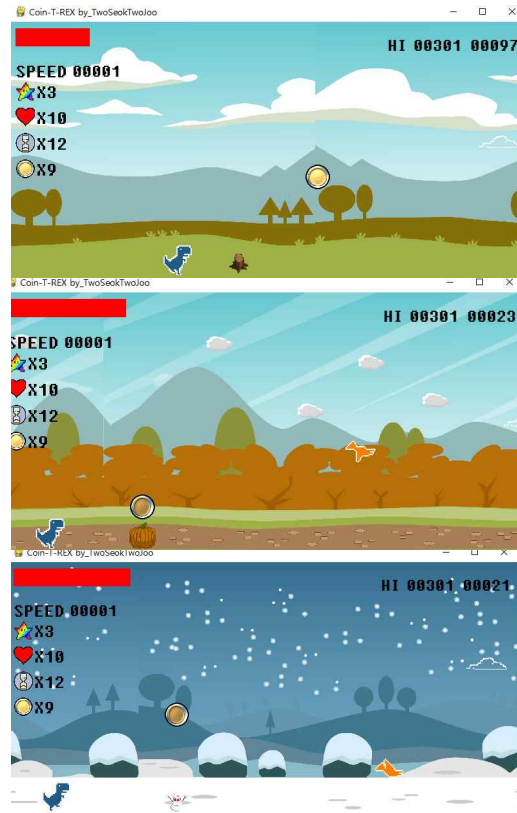
: user의 coin이 아이템의 가격보다 적으면 x 버튼 노출



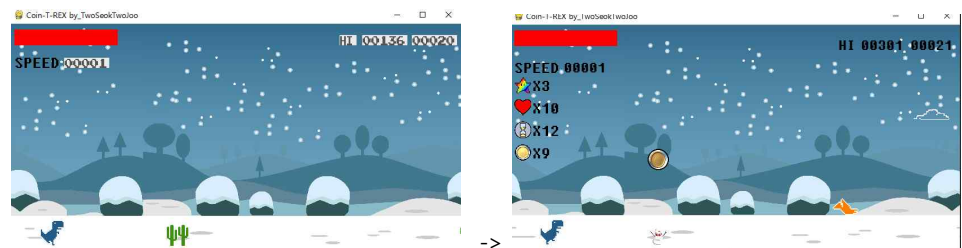
: 아이템 가격은 다음 코드를 통해 설정 가능

```
s_price, l_price, t_price = 1, 1, 1
```

(6) Skin 적용 예시 화면



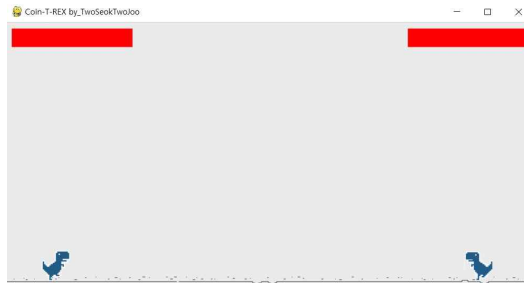
(7) 점수 노출 함수 변경



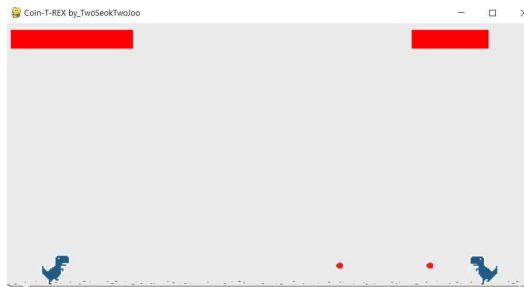
: 이미지를 이용해 score를 표현하던 기존 방식은 스킨 변경시 가시성이 떨어지는 부분이 존재하여, 해당 코드를 font를 이용하여 화면에 노출하는 식으로 변경하였음.

✓ [안석환]

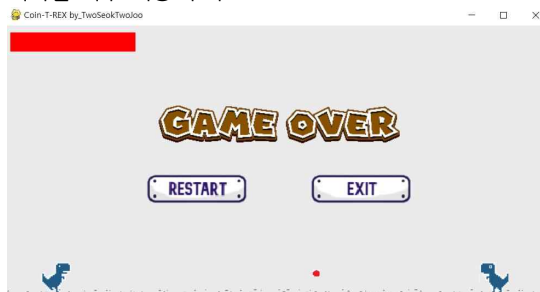
(1) pvp모드 2명의 플레이어 생성



(2) 미사일 발사 기능 추가



(3) 미사일 격추 기능 추가



: game.py에 pvp 함수 추가하여 구현

```
def pvp():
    global resized_screen
    global high_score

    start_menu = False
    game_over = False
    game_quit = False
    # HERE: REMOVE SOUND!!
    if bgm_on:
        pygame.mixer.music.play(-1) # 배경음악 실행

    #
    player1_dino = Dino(dino_size[0], dino_size[1], type='original')
    player2_dino = Dino(dino_size[0], dino_size[1], type='2p_original', loc=1)

    # 플레이어1과 플레이어 2의 목숨 수
    life_1p = 5
    life_2p = 5
    heart_1p = HeartIndicator(life_1p)
    heart_2p = HeartIndicator(life_2p, loc=_1)
    game_speed = 4
    new_ground = Ground(-1 * game_speed)
    speed_indicator = Scoreboard(width * 0.12, height * 0.15)
    counter = 0
    #게임 중 pause 상태
    paused = False
    # 게임 종료 후 노출 로그
```

+) 개발 사항 PR 및 merge완료

Author	Label	Projects	Milestones	Reviews	Assignee	Sort
[21.11.14 홍석주][MOD] 점수판 easy, hard mode로 구분해서 출력						
#33 by somefood was merged 3 hours ago						
[21.11.14 안석환][ADD]미사일 적추 기능 추가 및 게임종료 기능 추가						
#32 by hwar0303 was merged 7 hours ago						
[21.11.13 홍석주][ADD]sql문 추가						
#31 by somefood was merged 2 days ago						
[21.11.12 안석환] [ADD] hp바 노출 및 미사일 발사기능 추가						
#30 by hwar0303 was merged 2 days ago						
[21.11.11 정민주][Mod] 상점조금 수정						
#29 by JoungMinJu was merged 4 days ago						
[21.11.10 정민주][Add] item store 구매기능 구현						
#28 by JoungMinJu was merged 4 days ago						
[21.11.10 안석환] [ADD] pvp모드 내 2개의 Dino 생성						
#27 by hwar0303 was merged 5 days ago						
[21.11.10 정민주][Add] 구매기능 기본 추가, game 화면에 coin 노출						
#26 by JoungMinJu was merged 5 days ago						
[21.11.09 정민주][Add, Mod] skin, 관련 장애물 추가						
#25 by JoungMinJu was merged 5 days ago						
[21.11.09 홍석주][ADD]하드모드/코인추가						
#24 by somefood was merged 5 days ago						

2. 11월 3주차 개발 계획

11월 3주차 개발 계획

📅 Date	2021년 11월 14일
🏷 Tags	비어 있음
📋 속성	비어 있음
👤 작성자	비어 있음
+ 속성 추가	
💬 댓글 추가	
<div> <div>홍석주</div> <div> : 미사일 공격 관련 코드 수정 : 보스 스테이지 코드 최적화 </div> </div> <div> <div>정민주</div> <div> : skin, character 구매 기능 구현 : character 적용 방식 고안 : skin 적용 방식 고안 </div> </div> <div> <div>안석환</div> <div> : pvp모드 가운데를 중심으로 장애물을 생성하기 : 미사일 간 발사 로딩시간 두기 : 배경화면 변경하기 </div> </div>	

	내용	진행일정
결정사항	Webex 중간회의 진행 - 현황공유	11월 17일
	대면회의 진행 - 문제점 공유 및 해결 및 중간발표 준비	11월 19일

특이사항	
------	--

