**회의록 – OSSPC 투석투주**

- 12주차 중간보고서

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2021년 11월 17일, 11월 19일 | 작성자 | 정민주 |
| 참석자 | 안석환, 정민주, 홍석주 | | | |
| 회의장소 | Webex(17일), 대면(19일) | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 11월 3주차 개발 사항 공유 및 완료사항 보고  2. 11월 4주차 개발 계획 |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의내용 | 내용 |
| 1. **11월 3주차 개발 사항 공유 및 완료사항 보고**   **✔ [홍석주]**   1. 상수화 작업   : game\_value.py 작성하여 상수화 작업 진행  Graphical user interface, text  Description automatically generated with medium confidence  : (좌) BEFORE (우) AFTER  Table  Description automatically generated   1. Dino 클래스 관련 인스턴스 메서드화   Graphical user interface, text, application  Description automatically generated  : (좌) BEFORE (우) AFTER     1. 체력 표시 변경   : 기존 hp바에서 체력의 개수를 노출하는 방식으로 변경  : player와 boss의 하트 색깔을 다르게 하여 가시성을 높임     1. 랭킹판 스크롤 되지 않던 문제 해결   : 추가로 랭킹판 reset시 발생하던 오류도 해결하였음. (기존 코드에는 없던 hard mode용 score board를 추가하면서 생긴 오류. 따라서 쿼리문을 변경하여 해결)  **✔ [정민주]**   1. Play 화면 배치 변경   : ‘상단의 빈공간을 해결하라’ 라는 피드백에 따라 user가 보유하고 있는 아이템의 위치를 변경하였음.  : 반투명한 박스를 이용하여 가시성을 높였음.  : (좌) BEFORE (우) AFTER     1. 목숨 및 user 아이템 표시 방식 변경   : 목숨의 경우 목숨이 2개 남았을 때부터 점진적으로 빨간색으로 색상이 변하도록 구현.  : user의 아이템은 0개가 되면 빨간색으로 표시되도록 구현.  : 가시성을 높이기 위한 의도     1. Skin 및 캐릭터 적용 기능 구현   : set skin & char 항목 추가    : skin 및 캐릭터 선택 창  : 구매하지 않은 캐릭터는 어두운 색깔로 나타내어 선택되지 않도록 함.    : 해당 스킨 및 캐릭터 선택시 초록색 체크 표시가 나타남.    : 적용 후 플레이 화면  : 스킨에 맞게 장애물도 변경하였으며 사이즈도 적절히 조정하였음.    : 체크 해제시 원래 모드로 변경     1. 펭귄 캐릭터 미사일 모양 변경   : 파란색 물고기 모양으로 변경. Player에게 재미를 주기 위함.   1. Select mode, store 등 선택버튼이 있는 화면 배경에 약간의 투명도 효과 적용   : 가시성을 높이기 위함     1. Game over시 fade out 되도록 구현   : sleep() 함수를 이용하여 fade out 구현.  : 게임오버 이미지 + 옵션 버튼과 + 해당 턴 포함 최고 점수를 노출  : 가시성을 높임     1. DB 구조 변경   : item 및 skin 테이블에 가격을 추가. 기존 store.py에서 변경 가능하게 구현했던 아이템의 가격을 아이템 테이블에 포함시킴.  : item db 구조 재정비 (좌: before, 우: after)     1. 게임 exit시 획득한 coin과 item 반영되도록 구현   : game over시 나타나는 옵션(restart, save, exit) 중, 원래는 save시에만 코인과 아이템이 저장이 됐었는데 논의하에 점수 저장안하고 그냥 exit 하는 경우에도 코인과 아이템이 저장되도록 방식을 변경하였음.  **✔ [안석환]**   1. 하드 모드 보스 등장 코드 수정   : 보스는 이전 보스가 죽은 후 10초 뒤에 등장  : 원래 100점 200점 400점 .. 이렇게 등장하던 코드는 게임 진행의 유동성을 떨어뜨린다는 판단 하에 해당 코드로 변경하여 player에 실력과 상관없이 보스가 유동적으로 등장할 수 있도록 하였음.     1. 보스의 미사일 색상을 변경   : 기존 코드는 플레이어의 미사일 색상과 보스의 미사일 색상이 동일하여 혼동을 주었음.  : 따라서 보스 미사일 색상을 주황색 미사일로 변경하여 가시성을 높임.   1. 중간발표 PPT 제작   +) 개발 사항 PR 및 merge완료     1. **11월 4주차 개발 계획** |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| Webex 중간회의 진행 – 현황공유 | 11월 24일 |
| 대면회의 진행 – 문제점 공유 및 해결 | 11월 26일 |

|  |  |
| --- | --- |
| 특이사항 |  |