

오픈소스소프트웨어프로젝트 9 주차 회의록

Team. Kkanbu

산업시스템공학과 2019112453 심미경

산업시스템공학과 2017112557 김성호

식품산업관리학과 2018111133 조수빈

코드 분석을 통한 세부 업무 방향 및 방법 논의

1. 게임 오류 해결

- (1) Combo 작동 시 블록 이동 속도 조절
 - 한 줄을 채운 후 Combo 발생 후 기본 속도 설정 추가
- (2) PVP 모드 키보드 미 작동 오류 해결
 - PVP 모드에서 event.type == KEYDOWN 이벤트 처리 수정
- (3) HardDrop 후 속도 문제 해결
 - Hard_drop = True 이후에 반영되도록 기본 속도 설정 추가

2. 게임 기능 및 설정 추가

- (1) Combo 누적에 따른 Score 기준 조정
 - N 줄 동시 완성 시 N Combo 작동
 - Combo 누적에 따라 $(N*10) * (N*N)$ 점 추가 부여
- (2) Level 상승에 따른 Score 추가 부여 및 블록 하강 속도 조절
 - Level 상승 과정에서 점진적으로 상승된 추가적인 점수
 - Level 상승에 따라 speed_incre = 2 설정 후 speed에 반영
- (3) 연속 콤보 기준 달성에 따른 아이템(폭탄) 추가
 - 아이템 설정 이미지
 - 아이템 부여 및 Hold에 따른 원하는 순간에 사용 가능

3. 인터페이스 개선

- (1) 게임 경과 시간 표시
 - 우측 하단에 Single/PVP 모드 실행 시부터 작동되는 타이머 추가
- (2) 게임 종료 화면에 점수 표시
 - 사용자 이름 설정 폰트 크기 축소 및 공간 확보 후 Score 배치
 - 기존 버튼의 위치 좌표는 변경하지 않도록 결정

```
ok_button = button(board_width * 0.5, board_height * 0.83, int(board_width * 0.3734),
                    int(board_height * 0.1777), 1, ok_button_image)

menu_button = button(board_width * 0.5, board_height * 0.23, int(board_width * 0.3734),
                     int(board_height * 0.1777), 1, menu_button_image)
gameover_quit_button = button(board_width * 0.5, board_height * 0.43, int(board_width * 0.3734),
                              int(board_height * 0.1777), 1, quit_button_image)
```

(3) PVP 모드 사용자 플레이 화면 배치와 키보드 배치 방향 통일

- draw_board1을 영문키로, draw_board2를 방향키로 변경하여 설정

```
def draw_multiboard(next_1P, hold_1P, next_2P, hold_2P, score, level, goal):
    screen.fill(ui_variables.real_white)
    draw_1Pboard(next_1P, hold_1P, score, level, goal)
    draw_2Pboard(next_2P, hold_2P, score, level, goal)

if start:
    screen.fill(ui_variables.real_white)

    draw_board(next_mino1, next_mino2, hold_mino, score, level, goal)
if pvp:
    draw_multiboard(next_mino1, hold_mino, next_mino1_2P, hold_mino_2P, score, level, goal)

draw_image(screen, setting_board_image, board_width * 0.5, board_height * 0.5, int(board_height * 1.3),
            board_height)
```

(4) Help 화면 부연 설명 표시

- 마우스 버튼이 올라갔을 때, 텍스트 내용 표시
 - if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:

코드 정리

- 변수와 버튼, 테트리스 보드 구현 클래스 및 함수의 별도 .py 파일 생성 및 분리

```
button.py
Kkanburis.py
leaderboard.txt
mino.py
SourceCode
tetris.py
variables.py
```



Pull request successfully merged and closed

You're all set — the [Sim-mi-gyeong:simmigyeong](#) branch can be safely deleted.
If you wish, you can also delete this fork of CSID-DGU/2021-2-OSSProj-Kkanbu-5 in the [settings](#).

Delete branch

현재 개발 상황

1. 화면 Resizing 해결

- 화면에 추가될 버튼 및 이미지나 텍스트에 대해서도 Resizing을 해결한 함수를 통해 조절 가능할 수 있도록 하기 위해 뷰의 크기(너비와 높이) 및 좌표를 화면 비율에 따라 표현
- 해당 기능 수정 후 Repository에 PR 및 Merge 완료
- 화면 사이즈 조절에 따라 텍스트 크기 또한 사이즈 조절이 가능하도록 해결

Modify Resizing #2

Merged Sim-mi-gyeong merged 1 commit into CSID-DGU:main from Sim-mi-gyeong:simmigyeong 2 days ago

Conversation 0

Commits 1

Checks 0

Files changed 308



Sim-mi-gyeong commented 2 days ago

Member

Button 함수 수정, 화면 Resize 조절 가능

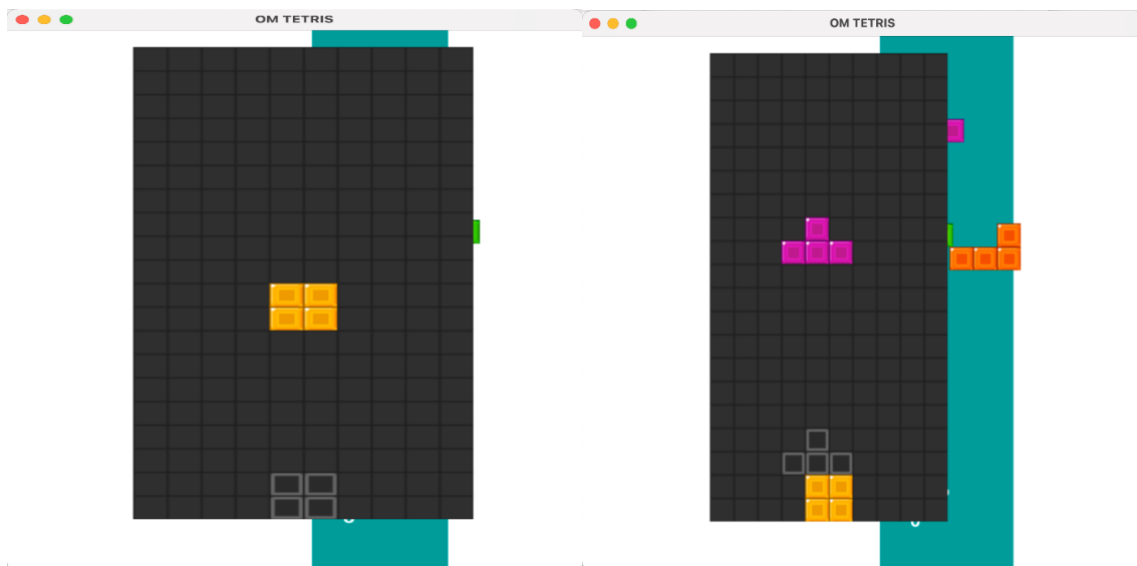
Modify Resizing

485f324

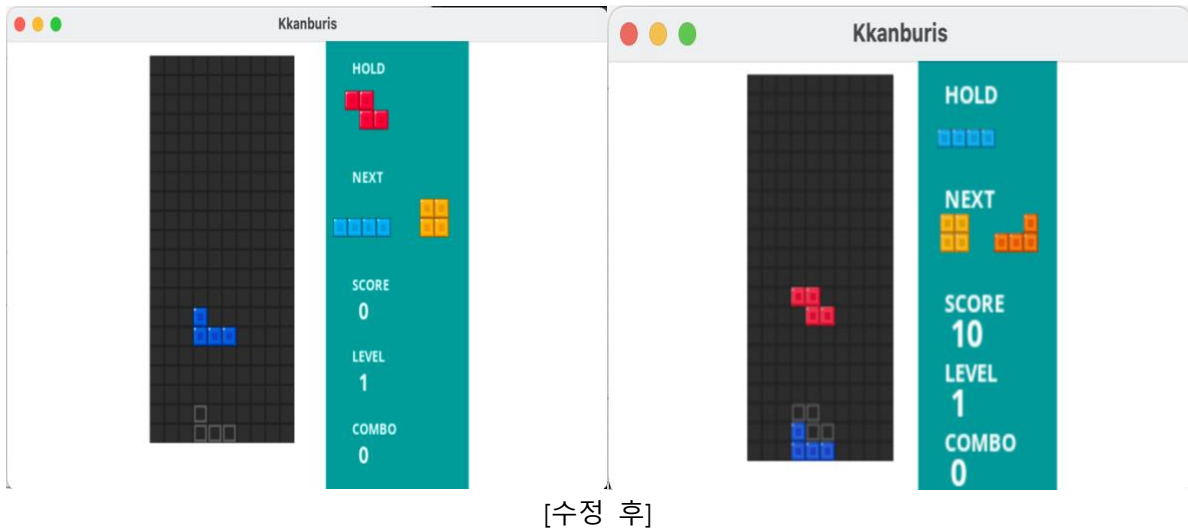


Sim-mi-gyeong merged commit 1e04739 into CSID-DGU:main 2 days ago

Revert



[수정 전]



2. 게임 플레이 화면 크기 수정
 - 블록이 나타나는 보드의 높이를 수정하여 위 아래 간격 통일
 - 블록의 바닥 충돌 조건에도 수정된 높이 적용

10주차 프로젝트 진행 계획

- 기존 게임 오류 수정 및 다음 주차 개발 진행 확정
1. Combo 작동 시의 블록 이동 속도 조절
 2. PVP 모드 중 일부 키보드 미작동 오류 해결
 3. Hard Drop 후 속도 문제 해결
 4. 화면 Resizing에 따른 텍스트 크기 조절