

## 오픈소스소프트웨어프로젝트 12주차 회의록

### 5조 Team. Kkanbu

산업시스템공학과 2019112453 심미경

산업시스템공학과 2017112557 김성호

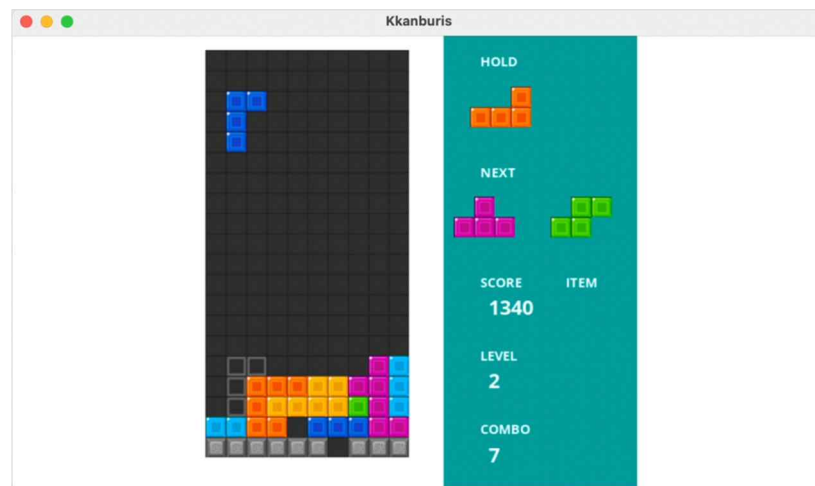
식품산업관리학과 2018111133 조수빈

### 12주차 활동 내용

#### 1. Score 획득 기준에 따른 블록 형태를 난해하게 변경

➔ 게임 진행의 일관성을 위해 블록 형태 변형이 아닌, 게임 진행 시 장애물 설정으로 변경

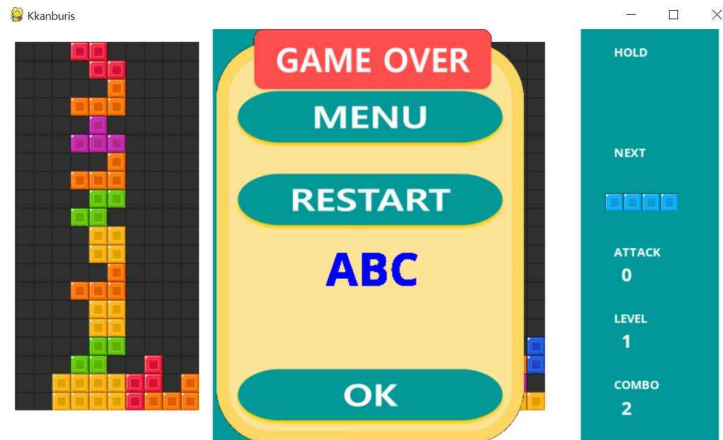
➔ PVP 모드에서 적용되는 Attack 기능에 해당하는 장애물을 설정



[그림 1] Single모드 장애물 설정 화면

#### 2. 기존에는 게임 종료 화면에서 이름 설정 시 방향키를 통해서만 입력 가능

➔ 키보드 전체를 사용하여 이름 입력이 가능하도록 변경



[그림 2] 키보드 사용을 통한 이름 입력 가능

### 3. 게임 종료 화면에 플레이어의 획득 점수 표시



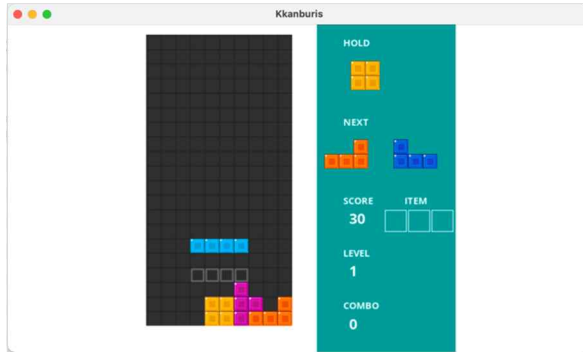
[그림 3] 종료 화면 점수 표시

### 4. VP 모드 실행 시 기존에는 무조건 오른쪽 방향의 플레이어 기록만 저장

- ➔ 더 높은 스코어를 받은 사람의 기록이 저장되도록 수정
- ➔ 데이터베이스에 이름 + 점수 입력 조건 부분 수정

## 5. 아이템 추가

- Combo 11 달성 시 아이템 부여 및 Combo 초기화
- 사용 시 행 삭제 기능을 하는 폭탄 아이템



[그림 4] 아이템 획득 전



[그림 5] Combo 11 달성에 따른 아이템 획득

## 6. 중간보고서 작성 및 중간발표 준비

## 13 주차 활동 내용

1. HELP 화면 키보드 조작법 설명 표시
2. 테트리스 플레이 화면 - 우측 플레이 정보 화면 사이즈 조정
3. PVP 모드에서 높은 점수를 얻은 플레이어의 이름 + 점수 기록 데이터베이스 연동
4. 게임 실행 시 초기 화면에 지속적인 BGM 설정
5. 게임 종료 화면 이름 입력 부분 텍스트 사이즈 조절
6. 아이콘 및 배경 이미지 변경
7. Level Up 에 따른 이미지 추가
8. 아이템 사용 시 효과음 추가