

오픈소스소프트웨어프로젝트 10주차 회의록

5조 Team. Kkanbu

산업시스템공학과 2019112453 심미경

산업시스템공학과 2017112557 김성호

식품산업관리학과 2018111133 조수빈

10주차 활동 내용

1. Combo 작동 시 블록 이동 속도 조절

- Single 모드, PVP 모드 combo_value += 1 이후 속도 조절
 - combo_value += 1 이후 속도 조절을 위한 set_timer 추가
 - combo 작동 이후 기존 블록 이동 속도와 동일한 속도로 이동 가능해짐.

```
combo_value += 1  
pygame.time.set_timer(pygame.USEREVENT, framerate * 10)
```

2. Hard Drop 후 속도 문제 해결

- 기본 블록 하강 속도와 같은 속도로 통일
 - 기존 소스에서는 Hard Drop 실행 후, 모든 블록이 매번 0.001초 간격으로 하강
 - > 매우 빠른 하강 속도로 인한 게임 플레이 어려움 문제점
 - > 블록이 하강하는 시간을 늦춤으로써 해결
 - 기존 코드에 명시된 하강속도인 (framerate * 10)를 Hard Drop 이후에도 적용되도록 설정 -> 하강 속도 통일화

```
pygame.time.set_timer(pygame.USEREVENT, 1)
pygame.time.set_timer(pygame.USEREVENT, framerate*10)
```

Hard Drop 이후 속도 문제 해결

3. PVP 모드 중 일부 키보드 미작동 오류 해결

- PVP 모드 시 KEY_S가 KEYDOWN과 동일한 동작을 수행하도록 각 KEY별 선언
- 아래 방향키를 사용하는 User1과 S 자판키를 이용하는 User2에 따른 각각의 eventkey 구현

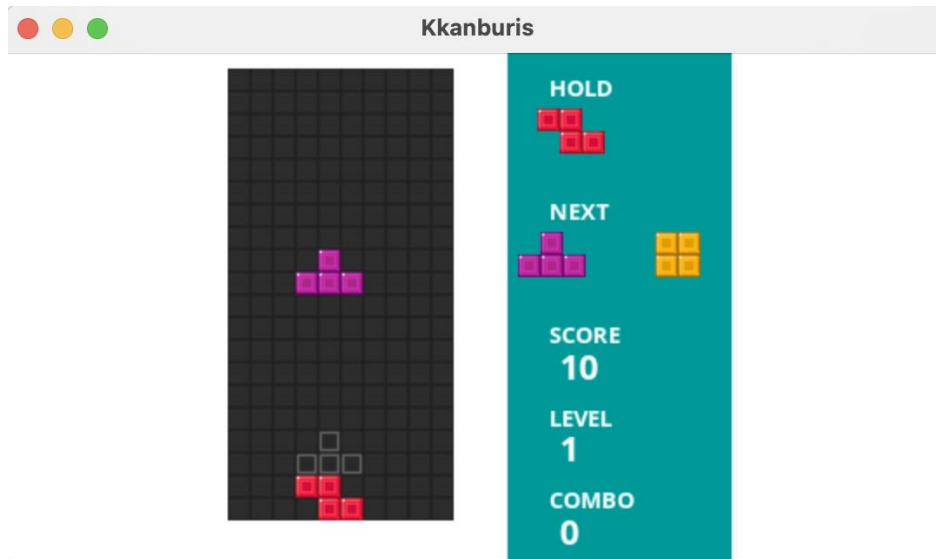
```
if keys_pressed[K_DOWN]:
    if keys_pressed[K_DOWN] or keys_pressed[K_s]:
```

```
elif event.key == K_DOWN:
    if not is_bottom(dx, dy, mino, rotation):
        dy += 1
    draw_mino(dx, dy, mino, rotation)
    draw_mino_2P(dx_2P, dy_2P, mino_2P, rotation_2P)
    draw_multiboard(next_mino1, hold_mino, next_mino1_2P, hold_mino_2P, score, level, goal)
```

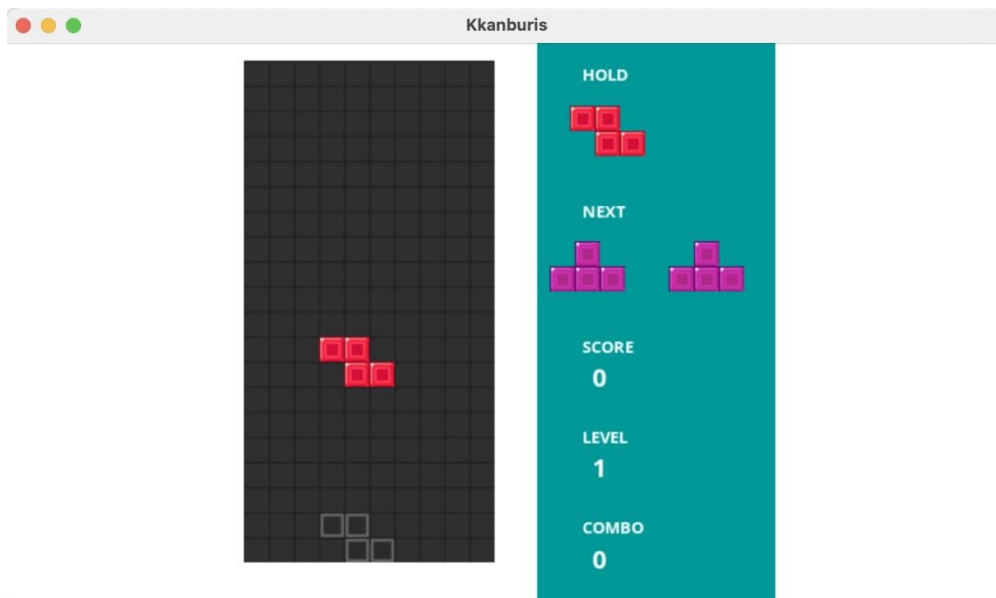
```
elif event.key == K_s:
    if not is_bottom_2P(dx_2P, dy_2P, mino_2P, rotation_2P):
        dy_2P += 1
    draw_mino_2P(dx_2P, dy_2P, mino_2P, rotation_2P)
    draw_mino(dx, dy, mino, rotation)
    draw_multiboard(next_mino1, hold_mino, next_mino1_2P, hold_mino_2P, score, level, goal)
```

4. 화면 Resizing에 따른 텍스트 크기 조절

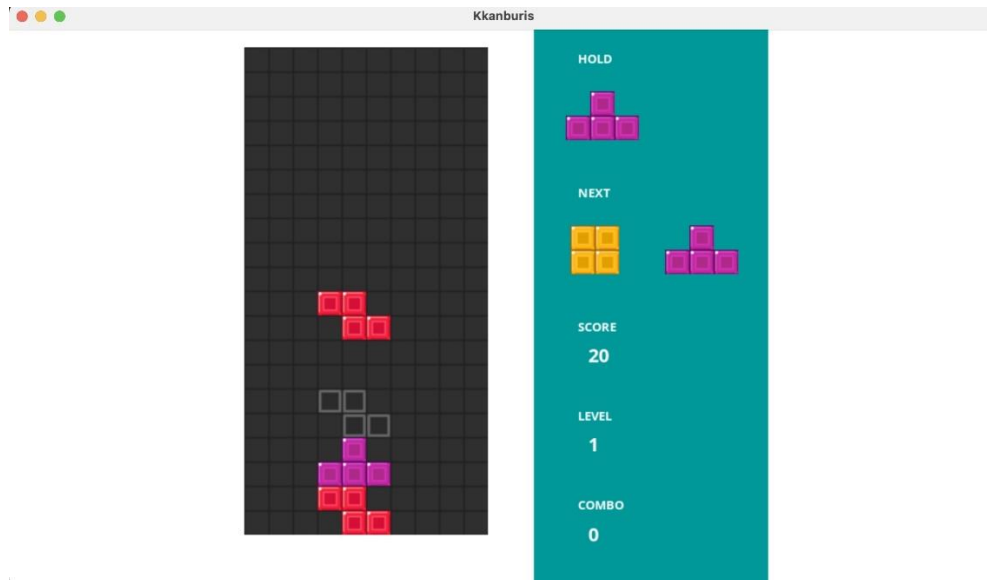
- 각각의 개체가 화면 크기에 따라 전체 화면 대비 일정한 비율을 차지하도록 구현
- 화면 크기에 따라 일정한 비율로 텍스트 크기 변형



작은 사이즈 화면



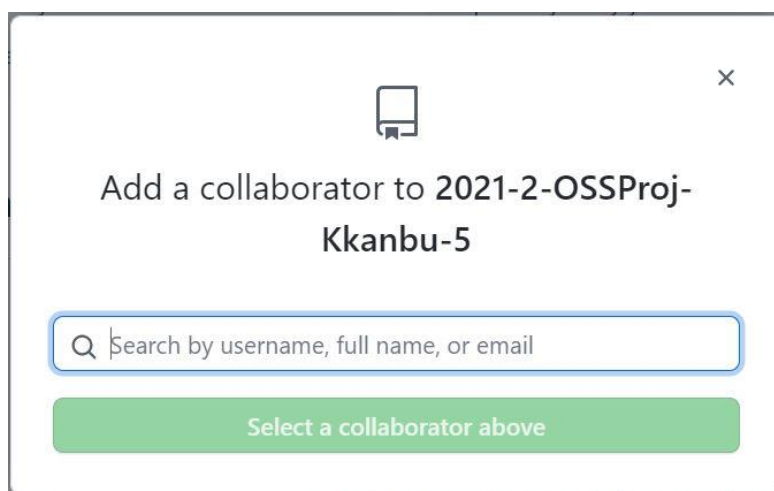
중간 사이즈 화면



큰 사이즈 화면

GitHub merge 권한 논의 및 협업 규칙 추가

- Upstream 저장소 merge 권한을 팀원 모두에게 부여
- 각자 작업한 내용을 Pull request한 후 팀원들이 확인할 수 있도록 메신저 남기기
- 수정한 내용을 전원이 직접 확인 완료한 후, 수정자가 직접 merge
- merge하여 반영된 내용을 다시 개인 저장소로 pull하여 작업 수행



11주차 활동 내용

: 게임 오류 수정 및 추가 기능 구현

1. PVP모드 종료 후 플레이어별 이름 설정 기능 구현
 - 현재 각 플레이어별 리더보드 출력 구현 완료
 - 개별 플레이어 이름 저장되도록 구현 예정
2. PVP모드 블록 사라짐 문제 해결
3. Score 기준에 따른 블록 속도 조절 (12주차까지)
4. Score 획득 기준에 따라 블록 형태 변형 (12주차까지)
5. 콤보 누적 점수 처리
6. 연속 콤보 기준 달성 시 아이템 추가
7. 게임 배경 이미지 및 아이콘 파일 수집