

## 오픈소스소프트웨어프로젝트 8주차 회의록

Team. Kkanbu

산업시스템공학과 2019112453 심미경

산업시스템공학과 2017112557 김성호

식품산업관리학과 2018111133 조수빈

### 1. 프로젝트 일정 조율

- 코드의 길이가 상당히 길어, 기존 오픈 소스의 코드를 이해하고, 분석하는 데에 시간을 더 들이고자 기존 프로젝트 진행 타임라인에서 3일 가량 앞당겨 프로젝트를 진행하기로 결정.

### 2. 실시간 화면 조절

- 게임 진행 과정 중 사용자의 의지에 따른 능동적 화면 조절이 하기 위한 부분이 다른 업무보다 어려움이 있을 것으로 예상되어, 1차적으로 기능 구현 후 지속적으로 테스트 및 보완을 하기 위해 타임라인 내 기간을 추가적으로 할당함.

| 구분       | 세부 과업                              | 담당자 | 10월 | 11월 |     |     |     |     | 12월 |  |
|----------|------------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|
|          |                                    |     | 5주차 | 1주차 | 2주차 | 3주차 | 4주차 | 1주차 | 2주차 |  |
| 오픈소스 분석  | 기존 코드 이해 및 분석                      | 전체  |     |     |     |     |     |     |     |  |
| 게임 오류 수정 | Combo 작동 시 불럭 이동 속도 조절             | 심미경 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | PVP 모드 키보드 미작동 오류 해결               | 김성호 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | Hard Drop 후 속도 해결                  | 조수빈 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | PVP 모드 게임 종료 후 플레이여벌 이름 설정         | 조수빈 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | PVP 모드 불럭 사라짐 문제 해결                | 김성호 |     |     |     |     |     |     |     |  |
| 추가 기능 구현 | Score 기준에 따른 불럭 속도 조절              | 조수빈 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | Score 획득 기준에 따라 불럭 형태 난해하게 변경      | 김성호 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | 콤보 누적 점수 처리                        | 심미경 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | 연속 Combo 기준 달성 시 아이콘(목표) 추가        | 심미경 |     |     |     |     |     |     |     |  |
| 인터페이스 개선 | 게임 경과 시간 표시 및 리더보드 순위 결정에 반영       | 심미경 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | 플레이어 화면/정보 화면 사이즈 통일               | 심미경 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | 플레이어 화면 위치 조정                      | 심미경 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | 게임 종료 화면에서 점수 표시                   | 김성호 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | HELP 화면 부연 설명 표시                   | 김성호 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | PVP 모드 사용자 플레이 화면 배치와 키보드 배치 방향 통일 | 조수빈 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | 화면 Resizing 동작 조절                  | 조수빈 |     |     |     |     |     |     |     |  |
| 디자인      | 배경 이미지 변경                          | 심미경 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | 아이콘 변경                             | 김성호 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | 콤보/레벨 업 표시                         | 조수빈 |     |     |     |     |     |     |     |  |
| 사운드      | 게임 실행 초기 화면 지속적인 BGM 설정            | 심미경 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | Combo 발생 시 효과음                     | 김성호 |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | Level Up에 따른 BGM 변경                | 조수빈 |     |     |     |     |     |     |     |  |
| 코드 최적화   | 변수 정리                              | 전체  |     |     |     |     |     |     |     |  |
|          | 코드 간결화/전체                          | 전체  |     |     |     |     |     |     |     |  |

(변경 전 타임라인)

| 구분       | 세부 과업                              | 담당자 | 10월   | 11월 |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  | 12월 |  |     |  |
|----------|------------------------------------|-----|-------|-----|--|--|-----|--|--|-----|--|--|-----|--|--|-----|--|-----|--|
|          |                                    |     | 4-5주차 | 1주차 |  |  | 2주차 |  |  | 3주차 |  |  | 4주차 |  |  | 1주차 |  | 2주차 |  |
| 오픈소스 분석  | 기존 코드 이해 및 분석                      | 전체  |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | Combo 작동 시 블럭 이동 속도 조절             | 심미경 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
| 게임 오류 수정 | PVP 모드 키보드 미작동 오류 해결               | 김성호 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | Hard Drop 후 속도 해결                  | 조수빈 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | PVP 모드 게임 종료 후 플레이어별 이름 설정         | 조수빈 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | PVP 모드 블럭 사라짐 문제 해결                | 김성호 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
| 추가 기능 구현 | Score 기준에 따른 블럭 속도 조절              | 조수빈 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | Score 획득 기준에 따라 블럭 형태 선택하게 변경      | 김성호 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | 콤보 누적 점수 처리                        | 심미경 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | 연속 Combo 기준 달성 시 아이템(폭탄) 추가        | 심미경 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
| 인터페이스 개선 | 게임 경과 시간 표시 및 리더보드 순위 결정에 반영       | 심미경 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | 플레이 화면/정보 화면 사이즈 통일                | 심미경 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | 플레이 화면 위치 조정                       | 심미경 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | 게임 종료 화면에서 점수 표시                   | 김성호 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | HELP 화면 부연 설명 표시                   | 김성호 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | PVP 모드 사용자 플레이 화면 배치와 키보드 배치 방향 통일 | 조수빈 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | 화면 Resizing 동적 조절                  | 조수빈 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | 배경 이미지 변경                          | 심미경 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
| 디자인      | 아이콘 변경                             | 김성호 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | 콤보/레벨 업 표시                         | 조수빈 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | 게임 실행 초기 화면 지속적인 BGM 설정            | 심미경 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
| 사운드      | Combo 발생 시 효과음                     | 김성호 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | Level Up에 따른 BGM 변경                | 조수빈 |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
|          | 변수 정리                              | 전체  |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |
| 코드 최적화   | 코드 간결화/전체                          | 전체  |       |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |  |     |  |     |  |

(변형 후 타임라인)

### 3. OS 환경

- 프로젝트의 최종 결과로 만들어진 게임이 리눅스 환경에서 원활하게 실행되도록 프로젝트 진행 과정 및 회의 진행 시 Mac OS와 Ubuntu 환경에서 지속적으로 실행 여부를 판단할 예정.