

# SHOOTING GAME 프로젝트

## 13주차 회의록

---

### 8조 렛츠기린

전자전기공학부 2017111924 정태호  
산업시스템공학과 2019112466 문지윤  
산업시스템공학과 2019112476 하지수

# 1. 개요

---

## 1. 기본 회의 정보

[교과목명] 오픈소스 소프트웨어 프로젝트

[담당교수] 김동호 교수님

[과제명] 오픈소스 소프트웨어 게임

[팀명] 렛츠기린

[일자] 21.11.24.(수)

[시간] 총 2시간

[장소] webex

## 2. 이번주 회의 안건

- 기능 구현

- 1) 모드 별 랭킹 ui / 기능 구현
- 2) 타임 모드 개선
- 3) 목숨 아이템 추가
- 4) 추가 개선 사항

- 차주 일정

## 2. 회의 안건

### 1. 기능 구현

#### 1) 모드 별 랭킹 기록 저장 기능 및 ui 구현

- 모드를 추가함에 따라 랭킹 기록 구분이 필요
- (수정 전) single 모드의 기록만 저장
- (수정 후) time 모드의 점수 테이블을 만들어 랭킹 기록 구분 저장

모드 별 랭킹 기록 ui

SINGLE		
NAME	SCORE	ACCURACY
OEO	525	0.3463
TAEHOA	281	0.6176
TAEHOC	268	1.0229
EILGOO	219	0.5105
TAEHOB	217	0.6536
TIMETAEH	210	0.6709
JIYOON	210	0.3614
JIJI	202	0.2314
ZISOO	170	0.3333
A	167	0.5186
ZISOO	161	0.4215
B	159	0.4173
ILLOSAM	153	0.622
TAEHO	153	0.573
TAEHO	150	0.4918

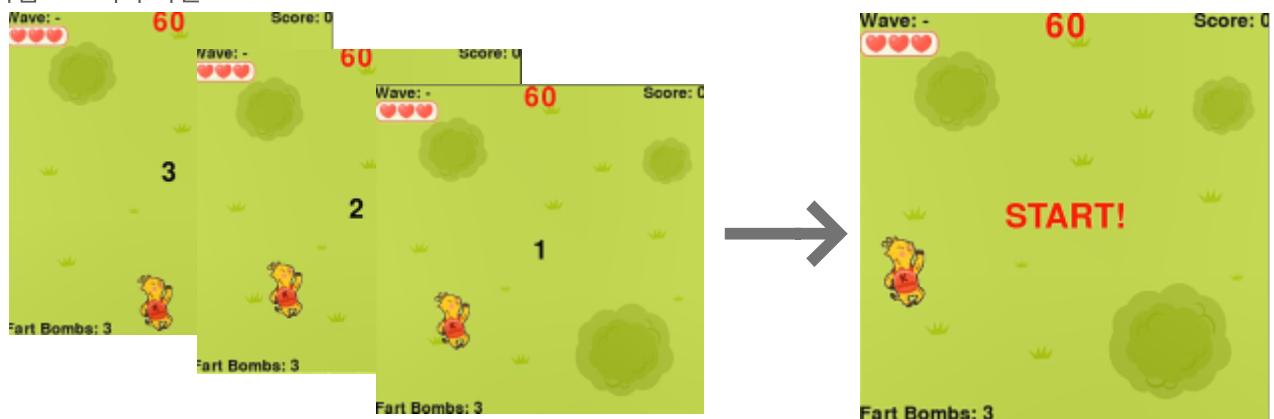
  

TIME		
NAME	SCORE	ACCURACY
JIJI	192	0.4
GUNI	16	0.6154
JIYOON	5	0.3571

#### 2) 타임 모드 개선

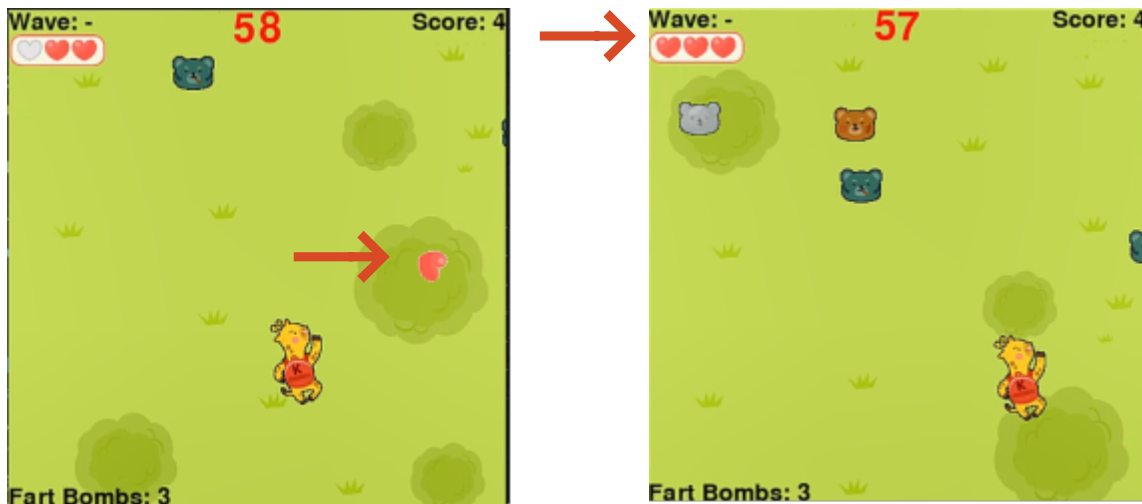
- select mode에서 Time mode를 선택하자마자 남은시간 카운트다운이 시작하여 사용자가 준비할 시간이 부족하다고 판단
- 기존 모드의 아이템 출현 빈도수는 60초 제한 시간 안에선 낮다고 판단
- (수정 후) 3초의 준비시간 추가, 아이템 출현 빈도수를 single mode 보다 더 늘림

타임모드 시작 화면



### 3) 목숨 아이템 추가

- 내려오는 목숨아이템을 먹으면 남은목숨이 1 증가
- 예시이미지의 Time mode 이외에 single mode와 pvp모드에도 적용



### 4) 추가 개선 사항

- 메뉴 클래스화 및 반복되는 코드 정리
- 사운드 오류 해결
- 헬퍼 아이템 움직임 고정
- 헬퍼 아이템 실행 및 제거 시 발생하는 인게임 오류 해결
- 헬퍼 아이템 미사일 자동화



## 2. 차주 일정

	14주차(1201~1207)
창크기 조절	팀원 전체
전체적 ui 수정	팀원 전체
전체적 버그 수정 및 마무리	팀원 전체

### - 팀원 전체

- 창크기 조절
- 전체적 ui 수정
- 전체적 버그 수정 및 마무리