

# SHOOTING GAME 프로젝트

## 9주차 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] 21.10.29(금), 21.10.31(일)

[시간] 총 3시간

[장소] webex

## 2. 이번주 회의 안건

- 기능 구현

1) 메인 메뉴 추가 기능 구현

2) 더블 슈팅 기능 구현

3) 일시정지 기능 구현

- Git 협업 규칙

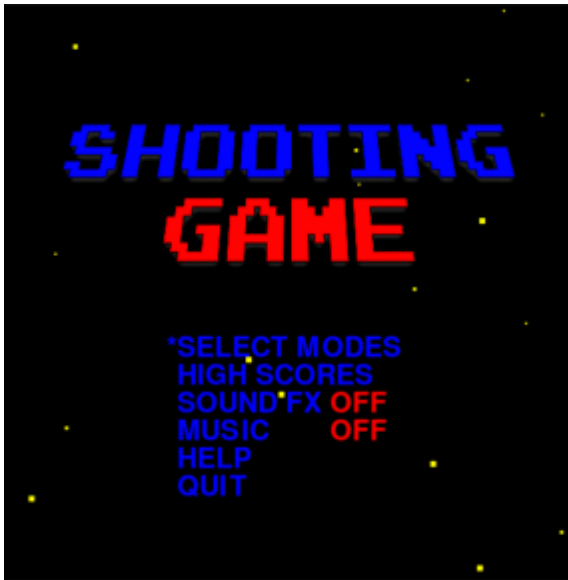
- 프로젝트 일정 및 역할 분담

- 차주 일정

## 2. 회의 안건

### 1) 메인 메뉴 추가 기능 구현

- SELECT MODES 메뉴를 추가하여 SINGLE / TIME / PVP 모드 선택 가능
- Help 메뉴를 추가



- 메뉴 배경 이미지, 글씨체 등 UI는 게임 컨셉에 맞게 추후 수정 예정
- 게임 기능을 어느 정도 완성한 후 게임 조작법 화면 추가 예정

### 2) 더블 슈팅 기능 구현

- 키보드 m 누르면 더블 미사일 모드로 바뀌고 일정 시간 동안 사용 가능



### 3) 일시정지 기능 구현

- 키보드 p 누르면 게임 일시정지, RESTART 메뉴 누르면 게임 재개  
→ PAUSE 이미지는 게임 컨셉에 맞게 추후 수정 예정



### 4) Git 협업 규칙

1. Fork한 개인 Repository를 각자 Local에서 자신이 담당한 기능명으로 branch를 생성해서 코드를 작성한다.
2. 팀 Repository에 pull request를 할 때 자신이 수정하고 추가한 부분에 대한 세부적인 설명을 덧붙인다.
3. 팀 단톡방에 알리면 모든 팀원들의 검토 후 팀장이 merge 한다.
4. 변경된 내용을 다른 팀원들도 Local에 동기화 해야 한다.
5. 각 주차 토요일까지 본인 담당 역할을 수행하고 Upstream Repository를 업데이트한다.
6. 주간 보고서는 매주 돌아가며 일요일에 작성하고, 각자 본인이 담당하는 부분에 대한 캡처 사진 및 간단한 설명을 제공한다.

## 5) 프로젝트 일정 및 역할 분담

- 베이스 코드 변경에 따른 일정 수정 및 담당 역할 별 컬러 코딩

정태호	
문지윤	
하지수	

	9주차(1027~1101)	10주차(1103~1108)	11주차(1110~1115)	12주차(1117~1122)	13주차(1124~1129)	14주차(1201~1207)	담당 팀원
더블 슈팅 기능 추가							정태호
일시정지 기능							하지수
메인 메뉴 화면 개선							문지윤
기본 목숨 추가							정태호
게임 배경 플로팅 기능 추가							정태호
기본 장애물 개선 및 새로운 장애물 추가							하지수
AWS EC2 서버 구축 및 데이터베이스 연동							정태호
회원이입/로그인 기능 구현							문지윤
장애물 별 획득 점수 추가							하지수
창 크기 조절							하지수
무기 아이템 개선 및 추가							정태호
타입모드 (1) 타임어택 (2) 타임리미트							정태호
업적 기능(아이템 및 ui) 추가							문지윤
PVP 모드							하지수
랭킹 기능 구현							정태호
사운드 수정 및 추가							팀원 전체
전체적 ui 수정							팀원 전체
전체적 버그 수정 및 마무리							팀원 전체

## 6) 차주 일정

- 정태호

: 기본 목숨 추가, 배경 플로팅 기능 추가

- 문지윤

: AWS EC2 서버 구축 및 데이터베이스 연동, 회원가입/로그인 기능

- 하지수

: 기존 장애물 움직임/속도 수정 및 새로운 장애물 추가