

SHOOTING GAME 프로젝트

8주차 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] 21.10.20.(수), 21.10.23.(토)

[시간] 총 5시간

[장소] webex

2. 이번주 회의 안건

- 개발환경
- 창크기 조절
- 디자인
- 개발 난이도 조정
- 서버구축여부
- 데이터베이스 수정여부
- 타임모드 수정 및 일정 조절
- 전체 프로젝트 일정 조정

2. 제안서 피드백

1. 개발 환경

- 게임이 Linux OS에서 돌아가야함
 - Linux OS 환경 구축 완료
 - Linux OS 환경에서 개발 및 pygame 실행 가능 여부 검토 완료

2. 창크기조절

- 윈도우 창 크기가 사용자지정 실시간으로 반영
 - 창크기조절기능 적용 예정
 - 전반적인 프로젝트 일정에서 창크기조절기능 수정 예정
(이미지 비율 조정시 전체화면비율에 영향을 주기 때문)

3. 디자인

- 디자인을 먼저 정하고 기능을 구현
 - 모든 수정, 개선, 추가 등의 작업시에 먼저 이미지 적용 예정

4. 게임요소 추가

- 개발 난이도 조정
 - 아이템 3종 추가 예정
 - 장애물 별 획득점수 조정 예정
 - 일시정지 기능 추가 예정
 - PvP모드 추가 예정
 - 회원가입 및 로그인 기능 추가 예정 (서버구현)

5. 서버구축 여부

- 서버 구축 여부를 확실히
 - aws EC2를 활용하여 서버 구축 예정
 - 서버구축 이후 회원가입, 로그인, 점수기록정보(랭킹) 등 추가 예정

6. 데이터베이스 사용여부

- 데이터베이스 사용여부를 확실히
 - 데이터베이스 엔진으로 MySQL 사용 예정

7. 타임모드 수정 및 일정 조율

- <타임어택 모드>와 <타임리미티드 모드>의 개발일정을 조정
 - 두 모드를 <타임 모드>로 통합, 둘중 택 1로 게임 진행
 - 기존의 각 3주간 일정을 통합 후 1주로 단축
 - 기존에 두 사람이 하기로 한 역할을 한 사람이 맡는 것으로 조율

8. 전체 프로젝트 일정 조율

- 프로젝트 일정을 전체적으로 조율
 - 해야할 작업을 더 세분화하고 각각의 일에 대한 난이도를 충분히 고려하여 역할 분담을 새롭게 함
 - 개인의 역량과 작업을 수행하는데에 요구되는 시간을 고려하여 프로젝트 일정을 분배

3. 프로젝트 일정 및 차주 일정

1. 프로젝트 일정 및 역할분담

	9주차(1027~1101)	10주차(1103~1108)	11주차(1110~1115)	12주차(1117~1122)	13주차(1124~1129)	14주차(1201~1207)	담당 팀원
메인 메뉴 화면 구현							문지윤
shooting 기능 개선							정태호
장애물 충돌 오류 수정							하지수
기본 폭숨 추가							정태호
일시정지 기능							정태호
AWS EC2 서버 구축 및 데이터베이스 연동							문지윤
회원가입/로그인 기능 구현							문지윤
장애물 3종류 별 속도/움직임 추가							하지수
장애물 별 획득 점수 추가							하지수
무기 아이템 3종류(폭탄,쉴드,double) 추가							정태호
업적 아이템 추가							문지윤
PVP 모드							하지수
타임모드 (1) 타임어택 (2) 타임리미트							정태호
랭킹 기능 구현							문지윤
창 크기 조절							정태호
사운드 추가							하지수
전체적 버그 수정 및 마무리							팀원 전체

2. 차주 일정

- 정태호

: shooting 기능 개선

- 문지윤

: 메인 메뉴 화면

- 하지수

: 장애물 충돌오류 수정