

# 11월 넷째주 회의록

## 이번주 작업 내용

- 전적 갱신 API 추가
  - 중계 서버 쪽 기능은 구현됨. 예외처리 등 필요.
- 버그 수정
- GUI 개선
  - 코드를 보다 직관적이게 수정
  - 게임 시작시 로비 숨김, 게임 종료시 재등장
- 싱글플레이 성능 문제 해결
  - 큐에 내용물이 있는지를 체크하는 루프문을 순수 파이썬으로 구현해서 발생한 문제로, 파이썬 queue 모듈의 Queue 클래스를 사용하여 해결
- 스테이지 별 게임 음악 속도 변경 구현

## 다음주 작업 내용

- 테스트 및 버그 수정
- 중계서버 전적 갱신 API 작업 마무리.
- DB API 서버 - AWS RDS 통신 암호화
- 중계서버 JWT 인증 통합

## 새로운 안건

- QT 스타일시트 적용
- 오프라인 2인 플레이 개발 취소, 온라인 2인 플레이만 개발하기로 결정.
  - 프로젝트의 주제, 목표와 동떨어진 작업 내용으로, 핵심적인 부분에 집중하기로 결정.