

11월 둘째주 회의록

새로운 안건

- 음원 파일 라이선스
 - EULA 확인. 상업적 목적 이용이 아니면 자유롭게 사용해도 됨을 확인함. EULA 문서를 디렉토리에 첨부
- 사운드 재생 방법
 - 사운드 재생이 필요할 때 커스텀 이벤트를 발생시켜서 이벤트 핸들러 객체에서 처리
- 발표
 - 프로젝트 목표
 - 서비스 구조
 - 서비스 요소별 요구사항 정리

금주 작업 내용

- 멀티플레이 서버
 - 대기열-연결 기능 구현
 - 의존성 주입 패턴 적용으로 코드 결합성 낮춤
- 클라이언트
 - 커스텀 이벤트 추가
 - ex) 라인 제거, 아이템 사용 등 상황에 이벤트 발생시킴.
 - 아이템 보유 수량, 다음 아이템 디스플레이에 표시
 - 실행 창 아이콘 변경
 - 게임 런처 변동사항
 - GUI 프레임워크 tkinter → PySide6(QT6) → PySide2(QT5) 로 변경
 - 키 연속입력 버퍼 구현방식 변경
 - pyinstaller를 이용한 바이너리 배포 방식 테스트, 적용

- pyside2, pygame의 LGPL 라이선스에 따른 클라이언트 빌드 안내사항 추가
- 웹
 - 이메일 기반 → 아이디 기반 DB 키 변경
 - 이메일 노출되는 문제 수정
 - LightSail 웹 배포 테스트
- 공통
 - 올리브 플랫폼 사용 OSS 라이선스 고지문 추가

다음주 작업 내용

- 클라이언트
 - 멀티플레이 대기열, 게임 연결 등 GUI 구현
 - 다음 미노, 홀드 미노 레이아웃 깨짐 수정
- 멀티플레이 서버
 - 서버 기능 구현 마무리
 - 기능 테스트 및 수정