

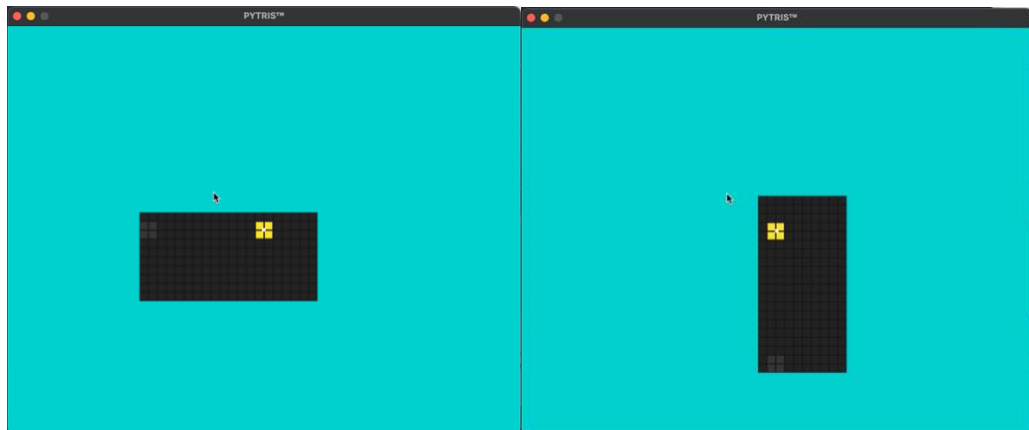
OSSP 주간보고서

이번 주
주요 내용
Rotate 모드 데모 완성 / Blackout 모드 데모 완성 / 메뉴 선택 화면 구현

교과목명	오픈소스 소프트웨어 프로그래밍			담당교수	김동호 교수님
과제명	Tetris version up			팀명	CHUPARKIM
일자	2021.05.10 ~2021.05.17	시간		장소	

내용

- 주간 회의
 - 5/12(수) 15:00 진행
상호 진행 상황 보고 및 공통 수정 사항 전달
 - 5/16(일) 17:00 진행
상호 진행 상황 보고 및 추가 사항 논의
주간 보고서 작성 관련 논의
- 프로젝트 진행 상황
 - Rotate mode
 - 자잘한 버그들 수정 (soft drop 사라짐 issue 등)
 - 게임 판이 돌아가는 시각적 변화를 느끼게 하기 위해 rotate 모드에 한하여 전체적인 게임 판 크기 축소
 - Rotate 모드에서 게임 판이 돌아갈 때 플레이어에게 시각적으로 주어지는 혼란을 막기 위해 떨어지는 블록이 무조건 창의 가운데에 있게 시점 고정, 이를 위해 mino_rot.py 파일을 따로 생성



좌) 1회전 하였을 때 화면 / 우) 0회전 하였을 때 화면

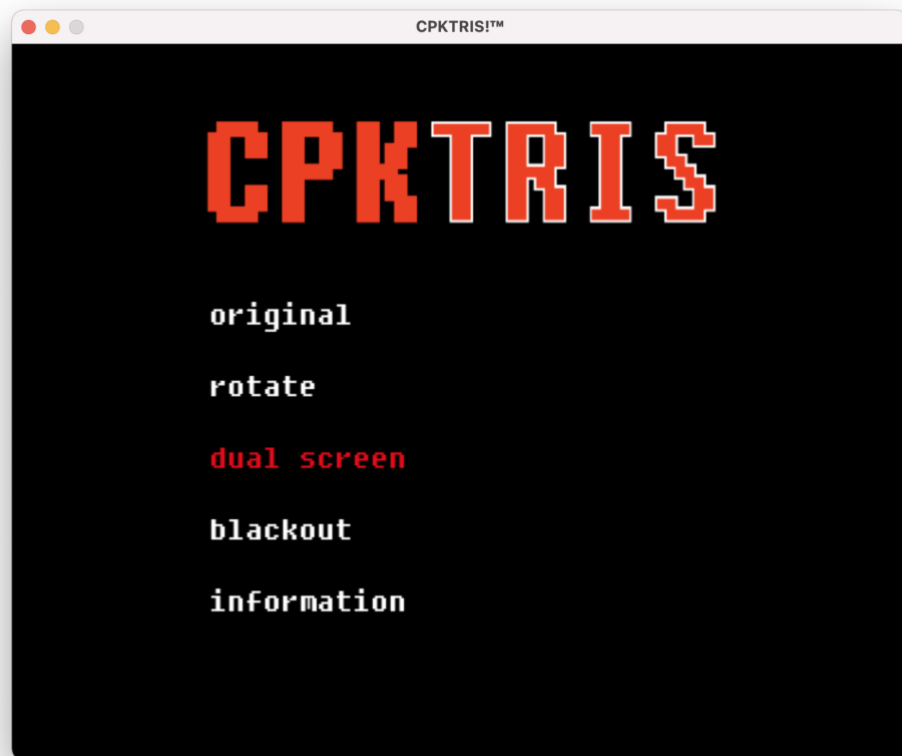
2.2 Blackout mode

- 지난번 업데이트 때 발생한 Hard drop, Hold 시 게임 판이 화면을 벗어나 돌아오지 않는 버그 수정
- Hold와 Next 블록 안 보이게 수정
- 떨어지는 블록 창 중앙으로 위치 조정

2.3 Dual screen mode

2.4 메뉴 선택 화면 구현

- 각 모드를 플레이하기 위한 버튼 생성
- 각 모드 설명과 조작 키 안내를 담은 info 화면 구현



2.5 화면 크기 조정 (Resizable)

```
pygame.display.get_surface().get_size()
```

- 현재 창 크기를 받아와 정해진 비율에 적합한 사이즈를 고려해 블록 사이즈를 결정하는 방식

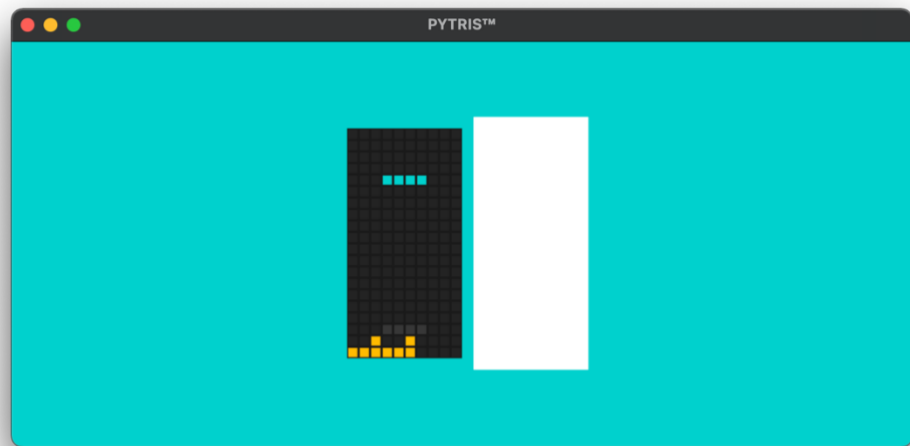


사진) 세로 길이에 맞춰 게임 판 사이즈가 조정된 모습

3. 현재 issue 및 추후 일정

3.1 화면 크기 조정 (Resizable)

- Rotate 모드 화면 크기 조정 추가
- Dual 모드 화면 크기 조정 추가

3.2 모듈화 작업

- 코드 관리에 용이하도록 모듈화 작업 진행

3.3 인터페이스 수정

- Rotate 모드의 경우 사이드 바가 기존처럼 오른쪽에만 위치할 경우 게임판이 오른쪽으로 치우쳤다는 느낌을 받게 되므로 게임 판 좌우에 사이드 바를 알맞은 크기로 조정하여 배치할 예정
- Rotate 모드와 Original 모드의 사이드 바에 담길 내용 출력 및 크기 조정
- Rotate 모드와 Original 모드 배경 이미지 추가

3.4 점수 데이터베이스 추가

- score를 저장하는 데이터베이스를 추가할 예정