
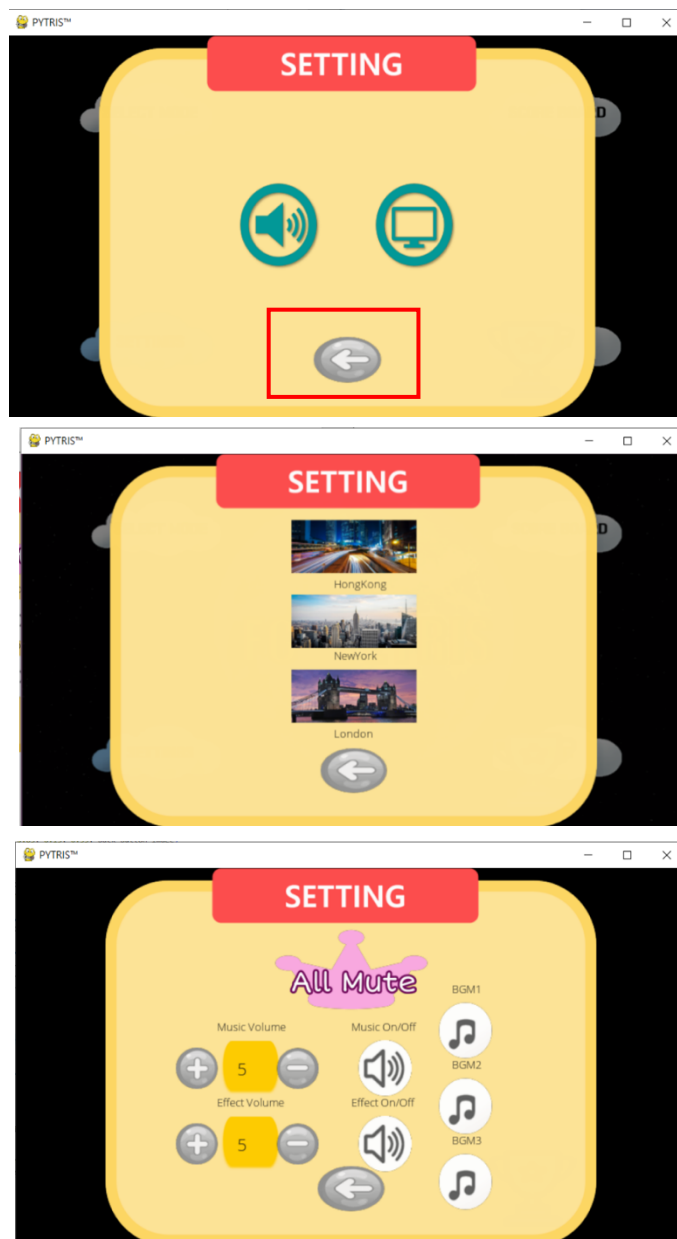


11주차 회의록				
주제		1. 팀원 별 진행 상황 공유 2. Upstream merge시 충돌 문제 논의 3. 추후 진행 사항 논의 4. 중간 발표 계획		
일시		2022년 5월 13일 14시-15시		
팀명		Four-Genius		
작성자	이민희	참여자	최원준 김지현 이정윤 이민희	
내용				
회의 내용		1. 팀원 별 진행상황  (1) Multi mode 게임 오버, 승패 구분하기 (이민희)  		

- > 5줄을 먼저 깨는 (GOAL이 먼저 0이 된) 플레이어가 이기도록 구현  
(위의 붉은 상자 표시)
- > 어느 한 쪽이 5줄을 깨기 전에 블럭이 가득 차버리면 (위의 붉은 상자 표시)  
가득 찬 플레이어가 지도록 구현
- > 게임오버 이미지, win lose 이미지 추가

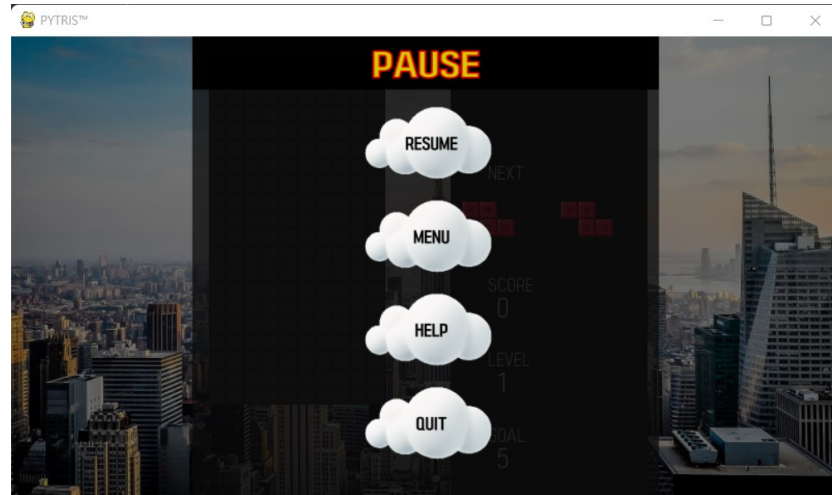
## (2) Setting 배경화면 / 배경음악 (bgm) 선택 기능 추가, 이미지 개선 (최원준)



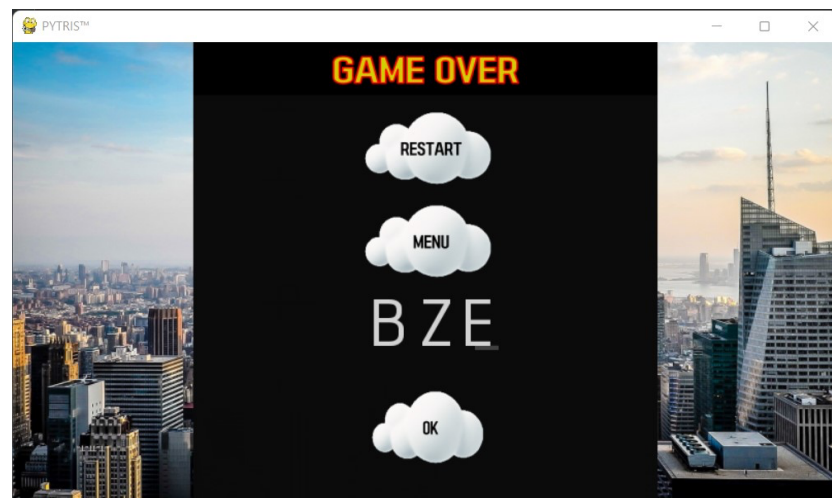
- > 모든 설정 화면에서 Back 버튼 이미지 개선 (위의 붉은 상자 표시)

- > 배경화면 선택 기능 구현
- > 볼륨 조절 버튼 이미지 개선
- > bgm (배경음악) 선택 기능 구현

### (3) Pause 화면 개선, Game over시 기능 추가 (김지현)

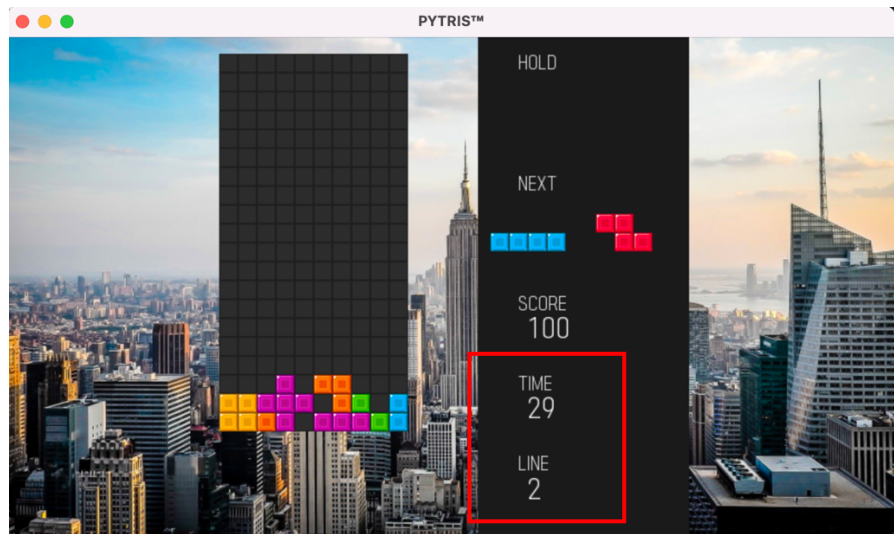


- > resume 클릭시 게임 계속 진행, menu클릭시 게임 종료하고 첫 화면으로 이동, quit 클릭시 프로그램 종료되도록 구현



- > easy, hard 모드 게임 종료 화면 구현: restart 선택시 재시작, menu 선택시 첫 화면으로 이동, leader board에 이름 저장 가능하도록 구현

#### (4) Hard Mode 수정 (이정윤)



- > 우측 보드에서 불필요했던 기존의 Goal, Level 삭제
- > 우측 보드의 time 칸에 남아있는 시간 표시 (위의 붉은 상자 표시)
- > 우측 보드의 line 칸에 몇 줄을 깬는지 표시 (위의 붉은 상자 표시)

#### 2. Upstream merge시 충돌 문제 논의

- > 기존 Upstream에서 branch를 기능 단위로 생성 후 작업하던 것을 Upstream에는 main만 유지하고 각자 fork repository에서 branch를 생성 후 작업하는 것으로 결정.
- > Upstream이나 개인 fork repository의 main 브랜치는 오류 없는 코드만 merge 하고, 충돌 문제는 각자 repository에서 해결

#### 3. 추후 진행 사항 논의

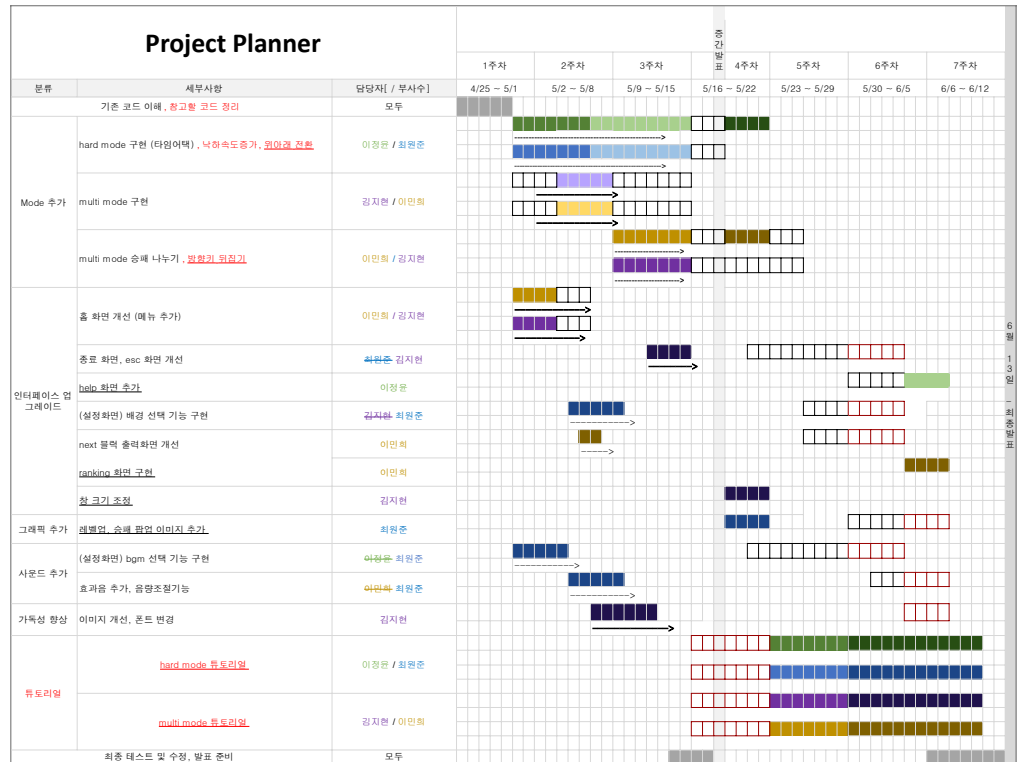
- > 중간 발표 이후 multi mode 방향키 뒤집기 기능 구현
- > 중간 발표 이후 hard mode 화면 뒤집기 기능 구현, hard mode 낙하 속도 증가 시 소리 대신 "Speed Up!" 등의 팝업 추가하기

#### 4. 중간 발표 계획

- > 간트차트 최종 수정하고, 각자 진행상황 간트차트에 반영함.
- > 보고서 작성 역할분담:
  - 최원준: 프로젝트 개요 (참고 코드, 프로젝트 라이선스, 가져온 소스 라이선스) 작성
  - 이민희: 수정 간트차트 제작, 역할 분담 변경사항 작성

- 김지현: 기존 Flow Chart FSM 형태에 맞게 보완, 추가된 기능들 반영
- 이정윤: git & github 사용 중 마주했던 문제 해결 과정, 향후 진행 계획 작성

+ 수정 간트차트:



- \* 가장 연한 색 및 검정 박스: 1차 간트차트
- \* 중간 밝기 색 및 붉은 박스: 2차 간트차트 (기능 추가로 인한 변경)
- \* 가장 어두운 색: 최종 간트차트 (작업 편의 상 순서 변경)
- \* 화살표: 실제 작업 진행 상황 표시

결정사항

5/16까지 중간 보고서 작성 및 수정 완료  
5/17까지 ppt 및 대본 작성 완료