

8주차 회의록			
주제	1. 기능 추가 사항 결정 2. 역할 분담 수정 3. 간트 차트 수정		
일시	2022년 4월 25일 14시		
팀명	Four-Genius		
작성자	최원준	참여자	최원준 김지현 이정윤 이민희
내용			
회의 내용	<p>1.기능 추가 사항</p> <p>1-1) 추가 효과</p> <p>Hard-Mode 효과 추가: 레벨 업에 따른 블록의 낙하 속도 조절 및 위아래 뒤집기</p> <p>Multi-Mode 효과 추가: 3줄을 깰 때마다 상대방의 상하좌우 방향키 뒤집기</p> <p>1-2) New-Mode 추가</p> <p>튜토리얼-Mode : 화면이 멈추고 설명이 나오는 연습 게임(Easy Mode는 없음)</p> <p>Hard Mode와 Multi-Mode 두가지 튜토리얼 생성. Hard-Mode와 Multi-Mode의 효과들을 연습해 볼 수 있음.</p> <p>2. 역할 분담 수정</p> <p>Hard-Mode 효과 및 튜토리얼 : 이정윤 최원준</p> <p>Multi-Mode 효과 및 튜토리얼 : 김지현 이민희</p> <p>(빨간색- 추가한 부분)</p>		

4-1

[역할 분담]



김지현

- ① Multi mode 구현
- ② BGM 선택 기능 구현 (설정화면)
- ③ 홈 화면 개선 (메뉴 추가)
- ④ 폰트 변경 등 가독성 개선
- ⑤ (부사수) Multi mode (승패, 방향키 뒤집기)
- ⑥ Multi mode 튜토리얼



이민희

- ① Multi mode (승패, 방향키 뒤집기)
- ② 기타 인터페이스 업그레이드
- ③ 홈 화면 개선 (메뉴 추가)
- ④ 효과음 추가, 음량 조절 기능
- ⑤ (부사수) Multi mode 구현
- ⑥ (부사수) Multi mode 튜토리얼



이정운

- ① Hard mode 구현 (낙하속도, 위아래 전환)
- ② Help 화면 추가
- ③ BGM 선택 기능 구현
- ④ (부사수) Hard Mode 구현
- ⑤ Hard mode 튜토리얼



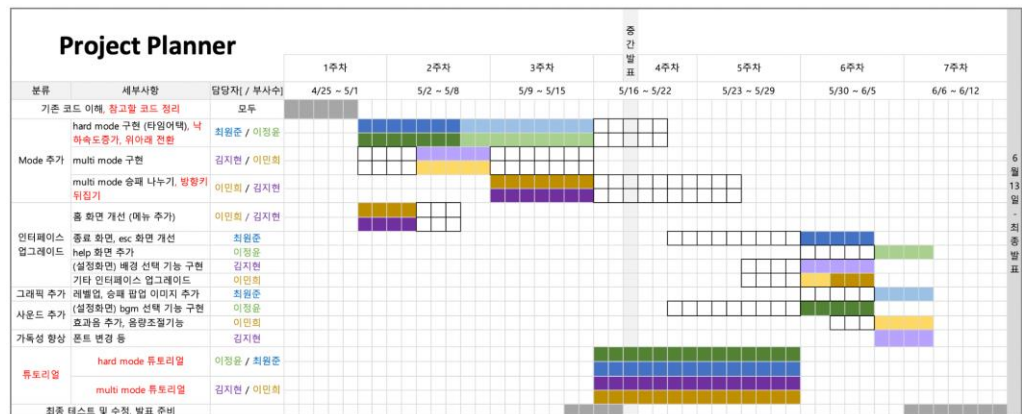
최원준

- ① Hard mode 구현 (타임어택)
- ② 종료 화면, esc 화면 개선
- ③ 레벨업 / 승패 팝업 이미지 추가
- ④ (부사수) 홈 화면 개선
- ⑤ (부사수) Hard mode 튜토리얼


3. 간트 차트 수정

기존의 개발 일정을 단축시켜 추가 기능들을 일정에 추가함.

(흰색 박스는 기존 개발 일정)



4. 회의 사진

	
결정사항	<p>4/28일 진행 예정</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 로컬 컴퓨터에 개발환경 세팅하기 2. 기존 코드 이해 3. 각자 역할에 참고할 만한 오픈소스 탐색