

회의록-OSSProj-11

회의 일시	2022. 11. 9(목)
참석자	곽호은, 김규태, 민예지, 신승원
회의 장소	정보문화관 Q202

1. 프로젝트 회의 안건

- 깃 협업방식 재논의
- main.py 파일 생성, 협업 진행
- 이미지파일 추가, 메인메뉴/캐릭터 적용
- 게임 진행방식 재구성
- 기본 정보 저장용 DB폴더 구축

2. 회의 내용

- 깃 협업방식 재논의

Add	코드나 테스트, 예제, 문서 등의 추가가 있을 경우
Fix	버그를 고친 경우
Remove	코드의 삭제가 있을 경우
Update	기존 코드나 문서등을 수정, 추가, 보완할 경우
Rename	파일 이름 변경을 할 경우

-10주차 보고서의 깃 협업방식에 대한 피드백 → 명령어 간소화

-총 글자는 50자 내이며 마지막에 마침표(.)를 붙이지 않는다

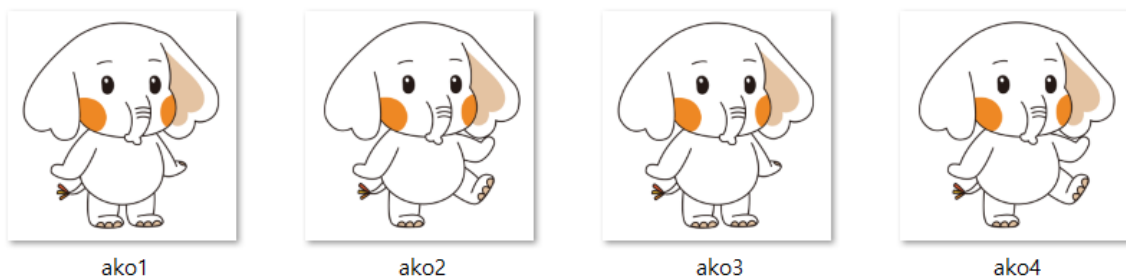
- main.py 파일 생성, 협업 진행

The screenshot shows a GitHub interface with several pull requests and commits. The pull requests are listed in a table-like format with columns for the request number, the user who created it, the commit message, and the commit hash. The commits are listed below the pull requests, showing the commit message and the commit hash. The pull requests are: Merge pull request #12 from Shinseungw0n/main, Merge pull request #11 from Yeji-Min/main, Merge pull request #10 from ktkim604/main, and Merge pull request #9 from hooooooni/main. The commits are: [22.11.13] Update : main menu 아이콘 추가, [22.11.13] Update : character 하드모드 이동 속도 및 점프 속도 올리기, [22.11.13] Add : test db 폴더 생성 & 게임 시작 레벨 3 -> 1로 수정, [22.11.13] Update : coin 리셋 제거 & 캐릭터 처음좌표로 이동, [22.11.12] Add: 기본 캐릭터 이미지 추가, main 코드에 반영, and [22.11.10] Add: main.py.

-main.py 파일 생성하여 역할 분담, 각자 commit 후 Pull request 진행

- 이미지파일 추가, 메인메뉴/캐릭터 적용

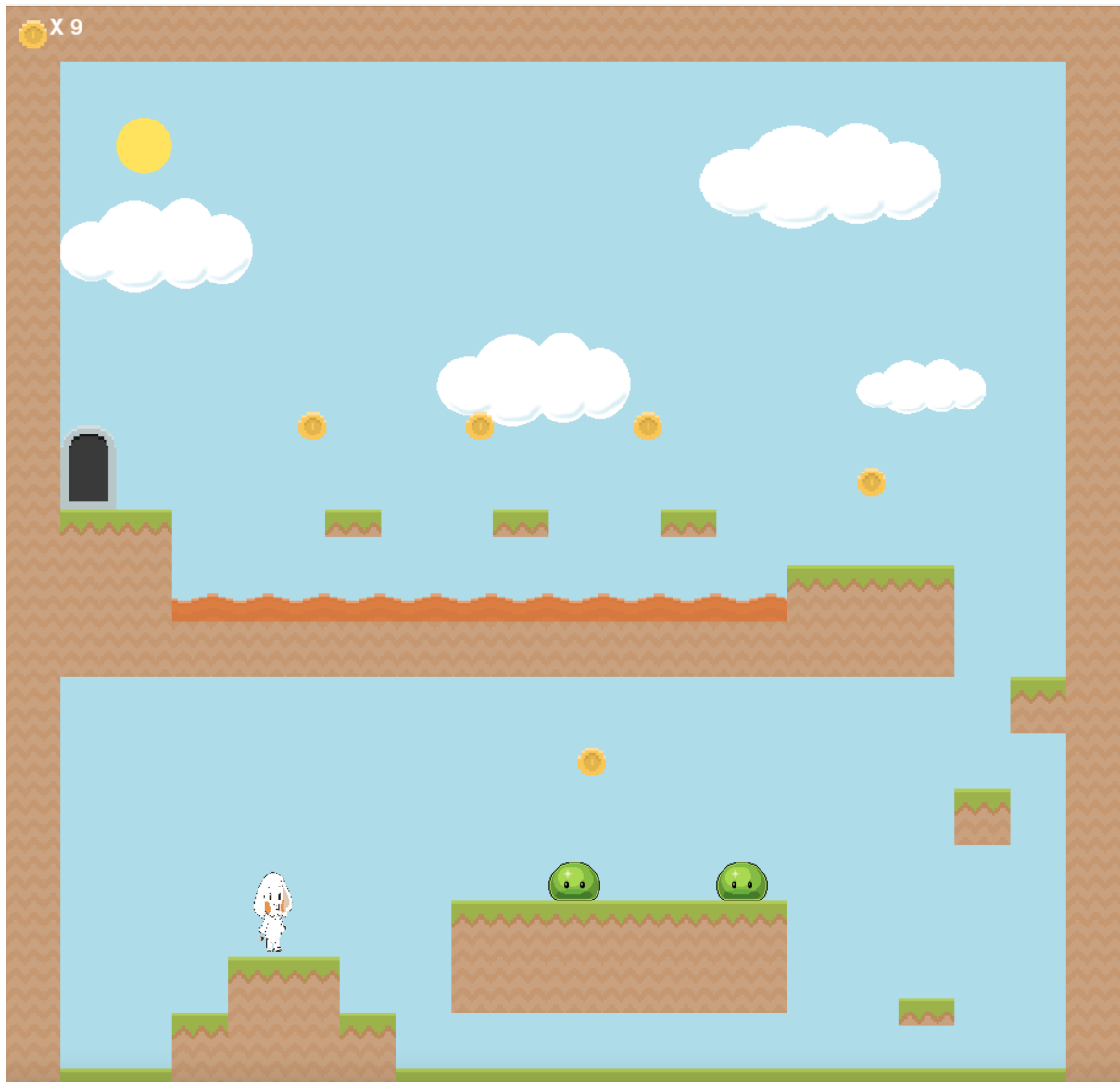
-기존 캐릭터에서 '아코' 로 변경(이미지 제작)



-메인 메뉴 아이콘 제작, 변경 및 적용



-변경된 캐릭터 게임 적용(게임 진행 중)



- 게임 진행방식 재구성

-게임 스코어 산정방식 재논의를 통해 제한시간 안에 모든 레벨을 통과하고, 소요시간을 스코어로 지정함

기존에 캐릭터가 장애물 요소에 닿으면 바로 게임이 종료되던 게임 방식에 흥미를 더하기 위해 캐릭터가 죽지 않고 장애물 요소에 닿을 경우 해당 단계의 초기 좌표로 이동하도록 수정 (게임 타임어택화)

제한시간이 되기 전까지 게임이 종료되지 않으므로 캐릭터가 획득한 코인 또한 누적합 형태로 변경

기존의 'Restart' ➡ 초기 좌표로 돌아가는 형식



-하드모드 신설 예정, 차별화된 코드 구축

```

126  if game_over == 0:
127      #get keypresses
128      key = pygame.key.get_pressed()
129  if key[pygame.K_SPACE] and self.jumped == False and self.in_air == False:
130      jump_fx.play()
131      self.vel_y = -15
132      self.jumped = True
133  if key[pygame.K_SPACE] == False:
134      self.jumped = False
135  if key[pygame.K_LEFT]:
136      dx -= 5
137      self.counter += 2 #하드모드의 경우 +=2, 이지모드의 경우 +=1
138      self.direction = -1
139  if key[pygame.K_RIGHT]:
140      dx += 5
141      self.counter += 2 #하드모드의 경우 +=2, 이지모드의 경우 +=1
142      self.direction = 1
  
```

하드모드 작동 시 좌우 이동 할 때 돌아다니는 보폭 늘림

- 기본 정보 저장용 DB폴더 구축

-기본정보들을 저장하기 위한 DB 폴더 생성

-파일 기반 데이터베이스를 구축하여 기본정보를 저장함 (SQLite3)

-DB폴더 안의 파일 구성:

1. DB를 사용하는 인터페이스 모듈
2. DB의 구조를 선언하는 쿼리 파일

3. 게임의 정보가 저장되는 DB파일

3. 문제점 및 해결방안

- 배경을 타일로 규격화(정사각형, 크기 규정)하고 좌표로 배치하여 창 크기 변동에 어려움이 예상되었으나, RESIZABLE 함수 사용하여 해결
 - 스코어 산정기준 확정했으나, Easy Mode와 Hard Mode의 스코어 산정기준 모호
 - 향후 Score, Option 페이지 제작 예정
-