



# 회의록-OSSProj-10

회의 일시	2022. 11. 05(토)
참석자	곽호은, 김규태, 민예지, 신승원
회의 장소	Webex

## 1. 프로젝트 회의 안건

- 깃 협업방식
- 코드분석을 주석으로 작성하여 업로드
- 수정 및 개발 가능 여부와 기능 구현의 정도를 회의
- 회의를 기반으로 간트차트 작성

## 2. 회의 내용

- 깃 협업방식

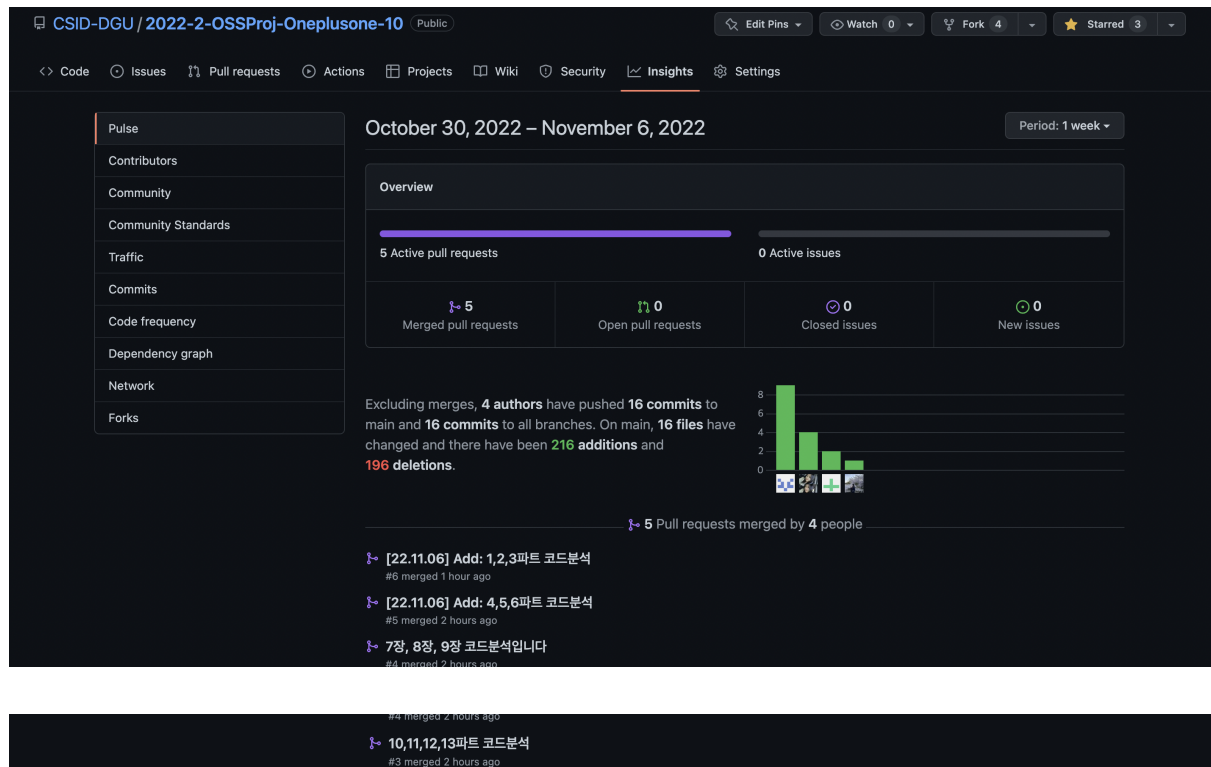
<b>FEAT</b>	새로운 기능을 추가할 경우
<b>FIX</b>	버그를 고친 경우
<b>DOCS</b>	문서 수정한 경우
<b>STYLE</b>	코드 포맷 변경, 세미 콜론 누락, 코드 수정이 없는 경우
<b>REFACTOR</b>	프로덕션 코드 refactoring
<b>TEST</b>	테스트 추가, 테스트 refactoring (프로덕션 코드 변경 없음)
<b>CHORE</b>	빌드 태스크 업데이트, 패키지 매니저 설정할 경우 (프로덕션 코드 변경 없음)

-제목의 처음은 동사원형으로 시작하고 첫글자는 대문자로 작성한다.

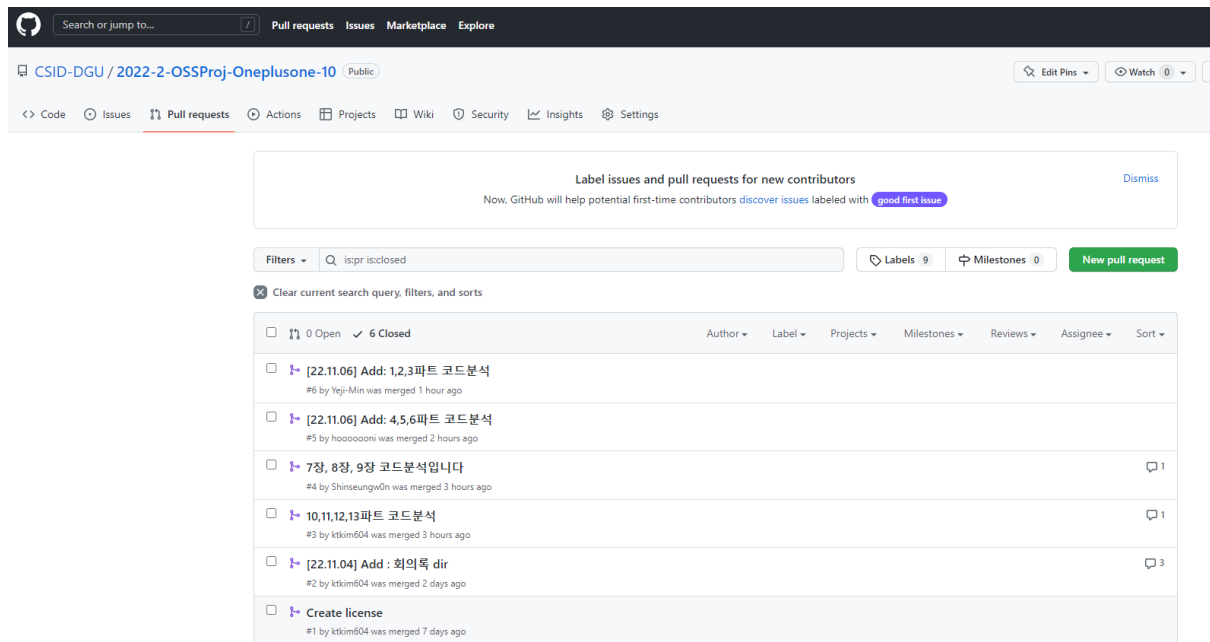
-“Fixed”, “Add”, “Changed”등 과거시제가 아닌 “Fix”, “Add”, “Change” 명령어를 사용한다.

-총 글자는 50자 내이며 마지막에 마침표(.)를 붙이지 않는다

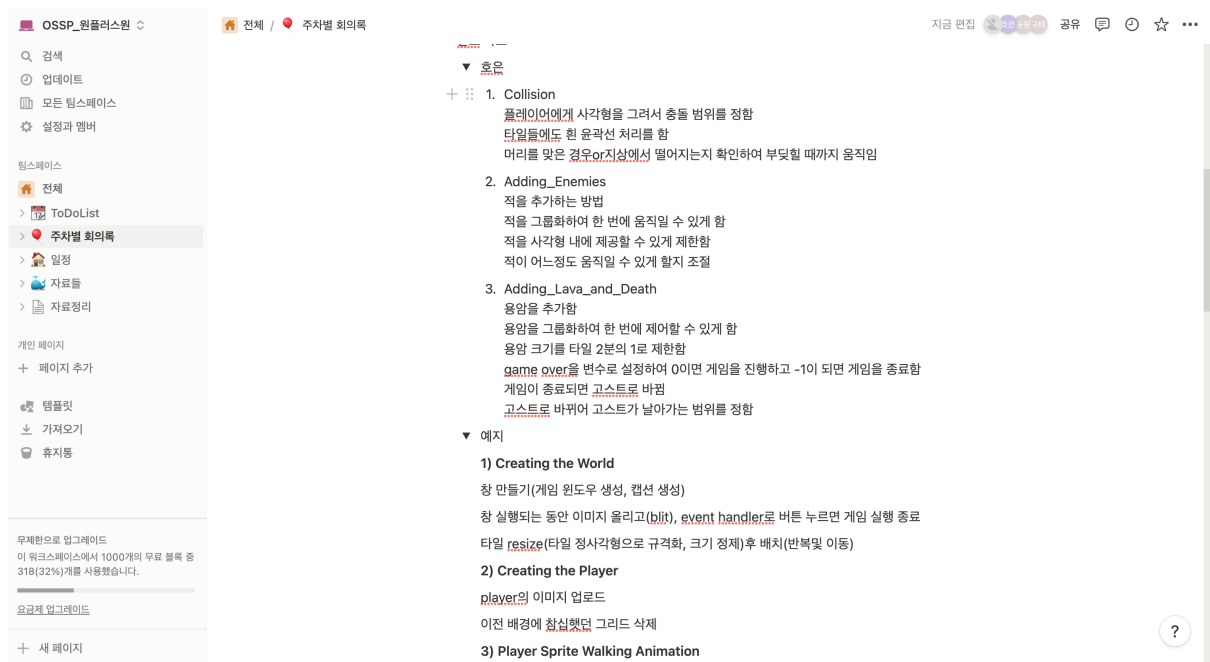
- 각자 분담한 코드를 분석하여 주석으로 작성한 뒤 업로드



- 코드 정리 후 각각 Pull request, merge 완료



- 회의를 통해 노선에 코드 분석 추가 부연설명 후 작업별 난이도 작성



OSSP\_원플러스원

검색

업데이트

모든 템스페이스

설정과 멤버

템스페이스

전체

ToDoList

주차별 회의록

일정

자료들

자료정리

개인 페이지

페이지 추가

템플릿

가져오기

휴지통

무제한으로 업그레이드

이 워크스페이스에서 1000개의 무료 블록 중 318(32%)개를 사용했습니다.

요금제 업그레이드

새 페이지

전체 / 주차별 회의록

지금 편집

공유

걸어다니는 모습을 애니메이션으로 표현하기 위해 오른쪽발이 앞으로 가는 모습 4개를 for문으로 구현, left는 이를 좌우 flip하여 구현

한칸씩 이동하는 것을 좌표로 표현

점프 시 속도조절과 위치 과표 배치를 통해 점프 구현

점프를 할 때 무한으로 솟아오르지 못하도록 제어

→ 창 조정이 정말 큰 과제일 듯 하다

승원

1) Add Buttons and reset game

게임 리셋 전반에 대한 코드 추가, 마우스 클릭 추적하여 액션 리턴 리스타트 버튼 지정, 무한 점프되는 현상 방지하기위한 코드 작성

리셋 매소드 정의: 고스트 이미지 추가

2) Adding start menu

스타트 메뉴 추가, main\_menu==True 변수 지정함

start, exit 버튼 위치 지정가능

메인 메뉴 화면 True 일때 버튼 노출시키고, False일때(게임 진행중일때) 버튼 노출X

3) Multiple levels and loading data

레벨 1-7까지 지정가능, 레벨에디터 파일 사용하면 될듯

레벨 변수 지정, maxlevel=7로 설정하여 기존 7까지 맵만 노출

pickle import, 가능 찾아봐야 할 듯

플레이어 사망시 -1(게임 오버), 생존 시 +1

World class 구현(207부터)

레벨 에디터 파일에서 클릭 횟수마다 다른 타일 지정 가능

한번일때 dirt, 두 번: grass, 3: enemy

tile\_size - (tile\_size // 2):exit 반칸 흘러서 exit 위치시킴

레벨 변수에 따라 다른 맵 호출 가능

컨텐츠

Part 10. Add a Score Counter and Display Text

OSSP\_원플러스원

검색

업데이트

모든 템스페이스

설정과 멤버

템스페이스

전체

ToDoList

주차별 회의록

일정

자료들

자료정리

개인 페이지

페이지 추가

템플릿

가져오기

휴지통

무제한으로 업그레이드

이 워크스페이스에서 1000개의 무료 블록 중 318(32%)개를 사용했습니다.

요금제 업그레이드

새 페이지

전체 / 주차별 회의록

지금 편집

공유

Part\_10-Add a Score Counter and Display Text

- Add a Score Counter
  - 용량과 출구 클래스 사이에 코인 클래스 구현
  - 코인 사이즈를 타일크기의 절반으로 하여 생성
  - 수집된 코인을 화면 왼쪽 상단에 누적할 형태로 표시함
- Display Text
  - 여러가지 폰트 및 색상을 정의
  - 게임중 캐릭터가 죽을 경우:
    - 캐릭터를 작은 유형으로 바꿈 → 'GAME OVER' 문구를 중앙에 출력 → 설정된 값만큼 유형 떠오름
    - 게임 단계를 완수한 경우:
      - 다음 단계로 한단계씩 넘어감 → 레벨이 최대 레벨보다 낮으면 계속 플레이 가능 → 마지막 관문을 통과한다면 → 'YOU WIN!' 문구를 중앙에 출력

Part\_11-Adding Music and Sound Effects

  - from pygame import mixer
    - 파일에 내장된 모듈 mixer를 사용하면 사운드를 추가 제어가 가능

Part\_12-Moving\_Platforms

platform 이미지는 일반 타일 높이의 절반이 되게 설정

.get\_rect()를 사용하여 직사각형 형태로 설정

platform을 사용한 첫번째 레벨은 레벨3이므로 level 초기 설정값을 3으로 변경

Part\_12에서 플랫폼과의 충돌은 없으며 실제로 위아래로 움직이지 않음

def update() 함수를 통해 의도한 대로 정확하게 위, 아래, 왼쪽, 오른쪽으로 움직임

Part\_13-Collision With Moving Platforms

움직이는 플랫폼에 사용자가 충돌되는 경우 → 발판을 밟고 올라갈수 있음

기존 충돌과는 다르게 상, 하, 좌, 우로 움직이므로 이를 설명하는 코드는 168~183에 있음

x방향과 y방향 모두 충돌이 발생하도록 설정

platform 위에 캐릭터가 있을 경우 platform의 상, 하, 좌, 우로 이동할때 캐릭터도 함께 이동

OSSP\_원플러스원

검색

업데이트

모든 템스페이스

설정과 멤버

템스페이스

전체

ToDoList

주차별 회의록

일정

자료들

자료정리

개인 페이지

페이지 추가

템플릿

전체 / 주차별 회의록

지금 편집

공유

x방향과 y방향 모두 충돌이 발생하도록 설정

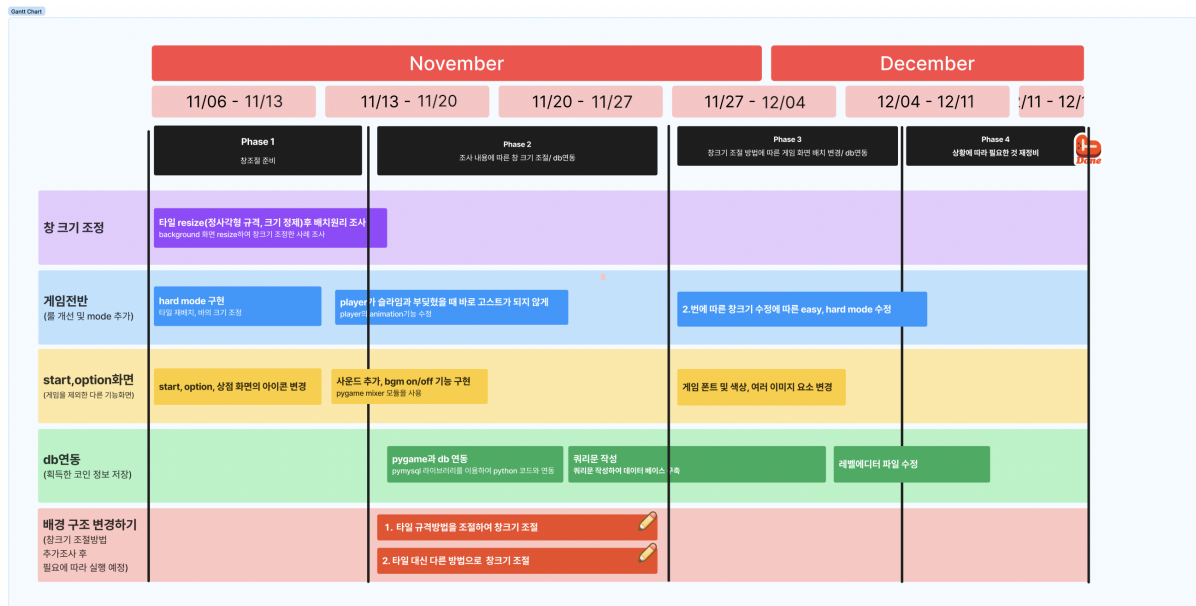
platform 위에 캐릭터가 있을 경우 platform의 상, 하, 좌, 우로 이동할때 캐릭터도 함께 이동 됨

다음 레벨로 넘어갈때와 레벨 자체를 재시작할때 플랫폼 그룹도 추가

\*\*코드분석을 통해 수정 및 개발기능 보충하기

- db연동하여 획득한 코인 정보 저장
- 게임 폰트 및 색상 그리고 여러 이미지 요소들을 우리 입맛에 맞게 변경 가능
- pygame.mixer 모듈을 사용하여 원하는 사운드 추가 가능 → 추가적으로 bgm on/off 기능 함께 구현
- 타일의 너비와 갯수들을 재설정하여 hard mode 구현 가능
- player가 슬라임과 부딪혔을 때 바로 고스트가 되지 않게 하는 방법
- 창조정(이런 정사각형 규격이랑 관련해서 어떻게 할 지 더 고민해봐야 할 것 같다)
- 메인 스타트 화면이랑 레벨에디터 파일 수정(코드분석 영상이 기본적인 뼈대 구축에 있어서만 다루고 있어서 응용 방안은 더 찾아봐야 할듯)
- 역할분담서 1-2명 정도는 DB구축 방법에도 가도 될 듯 하다

- 회의를 통해 간트차트 작성



### 3. 문제점 및 해결방안

코드분석에서 확인한 프로젝트 진행 시 어려움이 예상되는 부분 및 해결방안 검토

- 배경을 타일로 규격화(정사각형, 크기 규정)하고 좌표로 배치하여 창 크기 변동에 어려움이 예상됨

→ 타일로 규격화 시키고 창 크기의 변동을 자유롭게 한 프로젝트 오픈소스를 통해 찾아본다. 만약 선례가 있다면 그 오픈소스를 활용하여 변동할 예정. 만약 선례가 없다면, 이후 방안을 재논의할 예정