

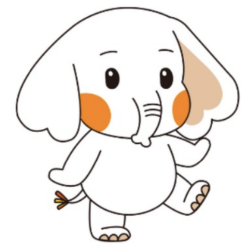
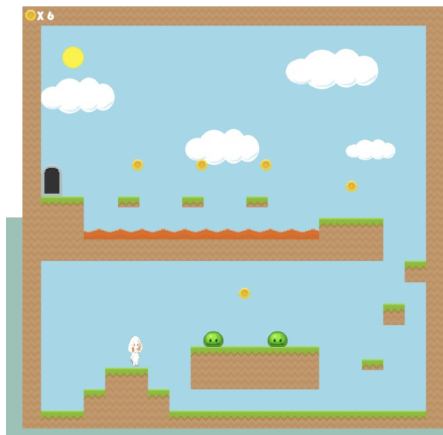


# 회의록-OSSProj-13

회의 일시	2022. 11. 27(일)
참석자	곽호은, 김규태, 민예지, 신승원
회의 장소	대면(23일), Webex(27일)

## 1. 프로젝트 소개

### 프로젝트 소개



**"Platformer 게임 개선"**  
**아코를 제한시간 안에 탈출시켜라!**

- 발판을 뛰어 넘으며 탈출구를 통해 맵을 통과하는 Platformer pygame을 기반으로 하여, 기존코드에서 요소를 변형하고 게임 진행을 다채롭게 할 수 있는 요소들을 추가하는 것을 목표로 함

## 2. 프로젝트 회의 안건

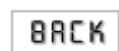
- 남은 버튼 이미지 제작 및 로직화
- EASY MODE, HARD MODE 맵 upstream 머지 후 게임 내 반영

- 게임 룰 페이지 제작
  - 사운드 on/off 기능
  - game\_value 파일 상수화 작업(진행중)
- 

### 3. 회의 내용

---

- HOME 버튼, BACK 버튼, RESTART 버튼 (+BACK 버튼 기능 구현 완료)





- EASY 모드, HARD 모드 게임 실행되게 만들기

#### 1) EASY 모드

##### (1) 구현 코드

```

elif main_menu == 'easy' and not flag:
    flag = True
    world = reset_level(level)
    world.draw()
elif main_menu == "easy" and flag:
    world.draw()
    if game_over == 0:
        blob_group.update()
        platform_group.update()
        #update score
        #check if a coin has been collected
        if pygame.sprite.spritecollide(player, coin_group, True):
            score += 1
            coin_fx.play()
            draw_text('X ' + str(score), font_score, white, tile_size - 10, 10)

    blob_group.draw(screen)
    platform_group.draw(screen)
    lava_group.draw(screen)
    coin_group.draw(screen)
    exit_group.draw(screen)

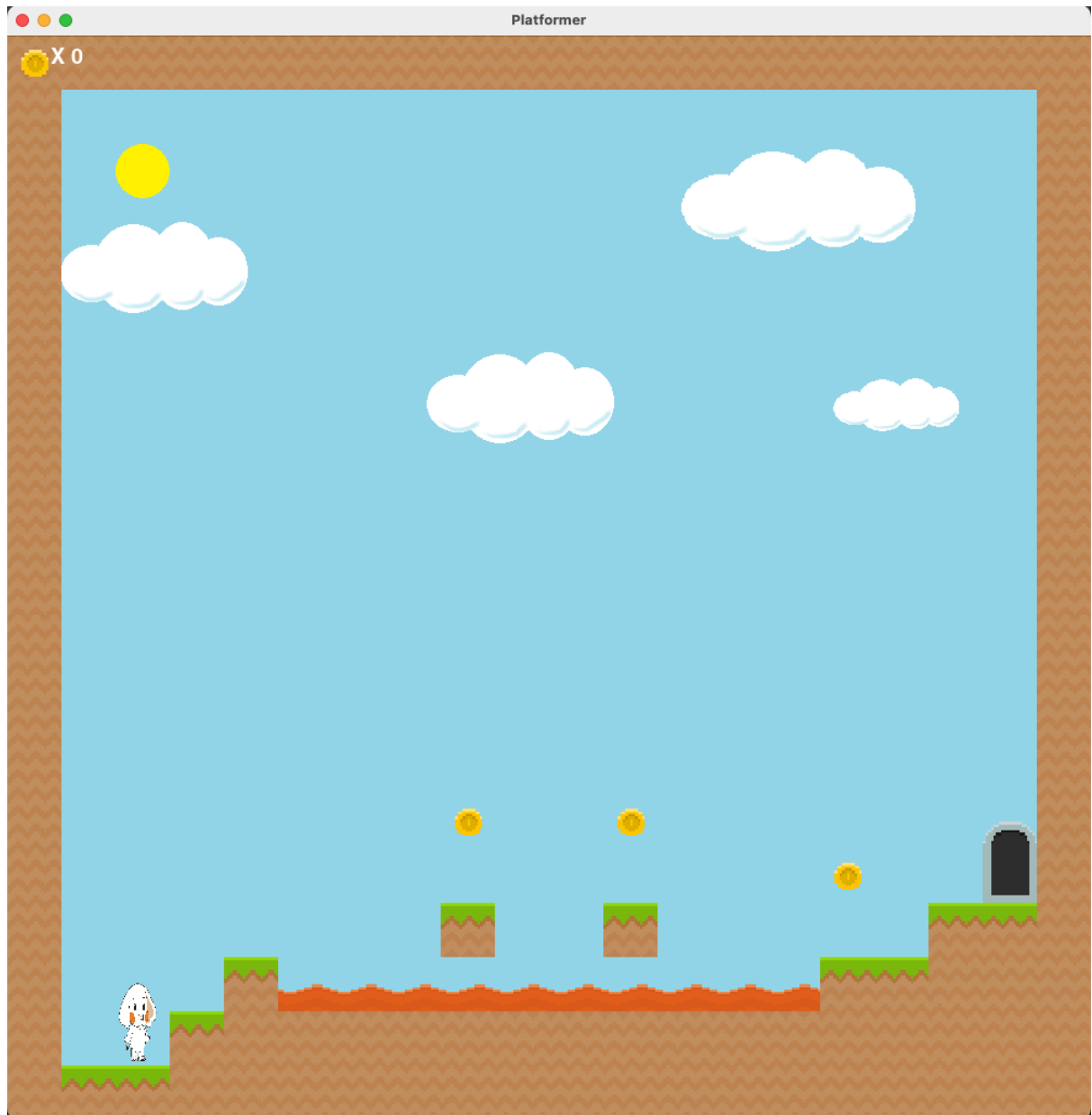
    game_over = player.update(game_over)

    #if player has died
    if game_over == -1:
        world_data = []
        world = reset_level(level)
        game_over = 0
        # score = 0 # 획득한 코인 리셋 안되게 이코드 주석

    #if player has completed the level
    if game_over == 1:
        #reset game and go to next level
        level += 1
        if level <= max_levels:
            #reset level
            world_data = []
            world = reset_level(level)
            game_over = 0
        else:
            draw_text('YOU WIN!', font, blue, (screen_width // 2) - 140, screen_height //
            if restart_button.draw():
                level = 1
                #reset level
                world_data = []
                world = reset_level(level)
                game_over = 0
                score = 0

```

## (2) 구현 맵 초기 화면



## 2) HARD 모드

### (1) 구현 코드

```

elif main_menu == 'hard' and not flag:
    flag = True
    world = reset_hard_level(level)
    world.draw()
elif main_menu == "hard" and flag:

    world.draw()

    if game_over == 0:
        blob_group.update()
        platform_group.update()
        #update score
        #check if a coin has been collected
        if pygame.sprite.spritecollide(player, coin_group, True):
            score += 1
            coin_fx.play()
        draw_text('X ' + str(score), font_score, white, tile_size - 10, 10)

    blob_group.draw(screen)
    platform_group.draw(screen)
    lava_group.draw(screen)
    coin_group.draw(screen)
    exit_group.draw(screen)

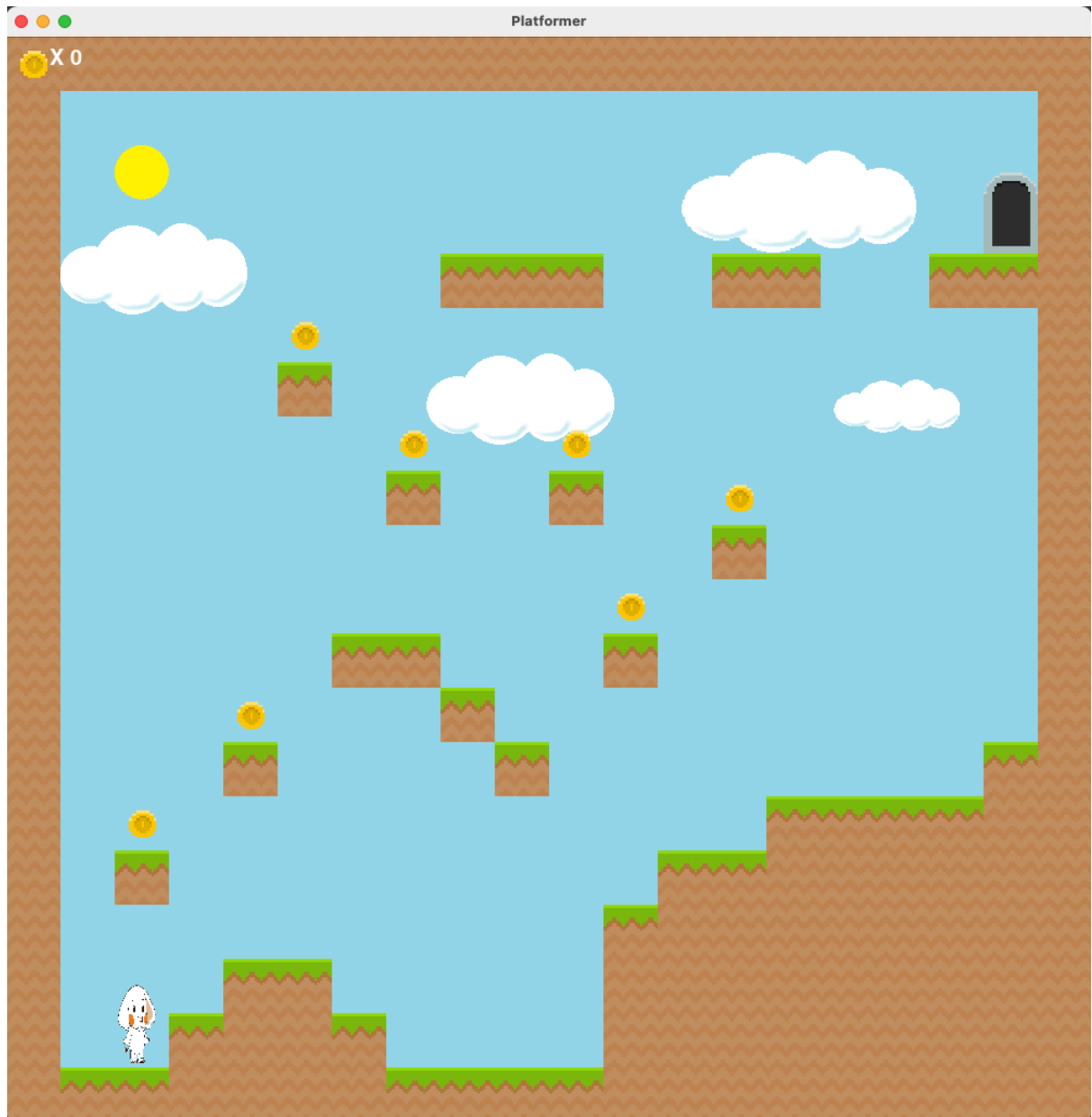
    game_over = player.update(game_over)

    #if player has died
    if game_over == -1:
        hard_world_data = []
        world = reset_hard_level(hard_level)
        game_over = 0
        # score = 0 # 획득한 코인 리셋 안되게 이코드 주석

    #if player has completed the level
    if game_over == 1:
        #reset game and go to next level
        hard_level += 1
        if hard_level <= hard_max_levels:
            #reset hard_level
            hard_world_data = []
            world = reset_hard_level(hard_level)
            game_over = 0
        else:
            draw_text('YOU WIN!', font, blue, (screen_width // 2) - 140, screen_height //
            if restart_button.draw():
                hard_level = 1
                #reset hard_level
                hard_world_data = []
                world = reset_hard_level(hard_level)
                game_over = 0
                score = 0

```

## (2) 구현 맵 초기 화면



- 게임 룰 페이지 제작



# GAME RULE

## 제한시간 안에 아코를 탈출시켜라!

제한시간 안에 아코를 탈출시키는 게임으로 제한시간 안에 성공하면 기록을 세울 수 있고, 실패하면 게임이 종료됩니다.

조작 방법



점프

Space

이동

장애물




용암에 닿거나 움직이는 BLOB(적)에 닿으면 초기 좌표로 돌아갑니다.

코인



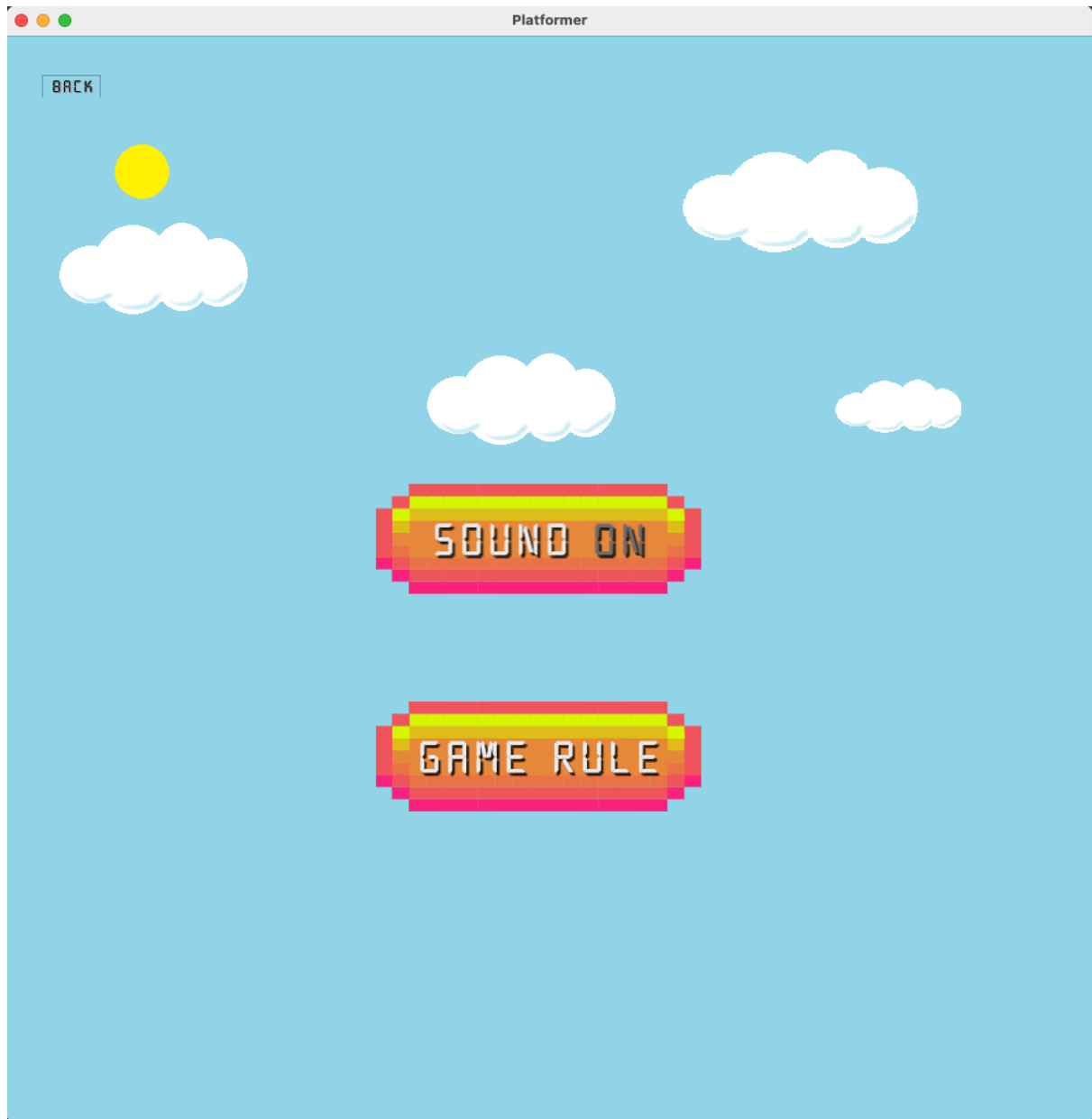
코인을 모아 STORE에서 다양한 아코 캐릭터를 구매할 수 있습니다.

- 사운드 on/off 기능 구현

회의록-OSSProj-13

8





- game\_value.py 파일에 상수화 진행

```
main.py 1, M  game_value.py U X
Platformer-master > game_value.py > ...
1  #타이머
2  fps = 60
3
4  #스크린 크기
5  screen_width = 1000
6  screen_height = 1000
7
8  #define game variables
9  tile_size = 50
10 game_over = 0 # game over 일때를 0으로 설정
11 main_menu = True
12 level = 1
13 max_levels = 5
14 hard_level = 1
15 hard_max_levels = 5
16 score = 0
```

- 앞으로 할 것
  - 상점 인터페이스 및 기능 구현
  - 상점과 db 연동
  - 창크기 문제 해결
  - 사운드 on/off 기능
  - 타이머 시간 5분 지났을때 게임 종료화면 restart, home버튼 출력되게 만들기
  - 게임이 종료될 때(게임 통과, 타이머 시간 초과 다 지났을 때) 구현

## 4. 문제점 및 해결방안

Resize 문제 해결 방안 논의

- 대안 1.

- 창 1000x1000일때 기존 게임이 실행되게 하고  
창 700x1000일때 게임 실행시키면 무한의 계단 플랫폼머 게임이 실행될 수 있도록 구현
  - 개연성 부분에서 보완 필요
-