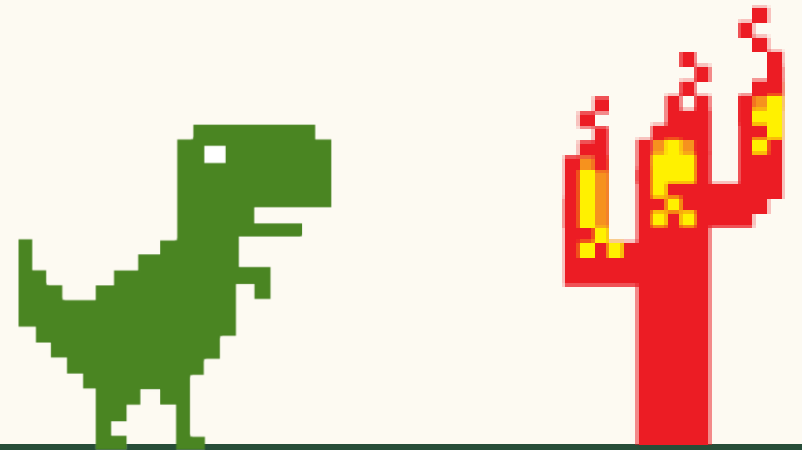


# PVP T-REX

---

Let's Git It 6팀



2018112461 정재혁

2017110858 김재홍

2018112467 송영철

# CONTENTS

---

01

프로젝트 개요

02

프로젝트 목표

03

예상 결과물

04

프로젝트 일정

# 01

프로젝트 개요



프로젝트 주제



선정오픈소스 분석



## 프로젝트 주제

---



**오픈소스를 활용하여**



**기존 T-rex Rush 게임을 개선하자**

# 프로젝트 선정 이유 및 선정 오픈소스 분석

## 001 왜 T-rex 게임인가?

- ✓ 팀원 모두 사용 가능한 **python 언어**로 구성
- ✓ 해당 게임을 모델로 한 **오픈소스 多**
- ✓ 초기 **MIT License**가 사용되어  
수정, 배포의 권한이 허용
- ✓ 쉬운 조작 방식과 단순한 게임 모델

## 002 왜 MilkDragon 팀인가?

- ✓ 게임 내 발생하는 **버그 등을 개선하고 싶은 욕구**  
ex) 캐릭터가 밖으로 나가는 경우
- ✓ 초기 모델에서 **기본적인 기능 구현 완료**  
ex) 옵션, 모드 선택, 공격
- ✓ 2개의 모드로만 구성되어 있어  
다양한 모드 추가 가능



# SWOT 분석

S

- ✓ pygame으로 작성
  - ⇒ 수정 및 오류 해결에 대한 정보 多
- ✓ 게임 조작이 단순하고 논리 구조가 쉬움
  - ⇒ 개선할 수 있는 방향 많음

W

- ✓ 게임 내 버그 존재
- ✓ 단방향 PVP 모드에 대한 기능 부재
- ✓ UI 및 아이템에 대한 기능 부족

O

- ✓ 누구나 접근 가능한 플레이 방식
- ✓ 다양한 응용 접근
- ✓ 활용 가능한 오픈 소스 多

T

- ✓ 해당 open source를 활용한 여러 프로젝트 존재
- ✓ 코드에 대한 자세한 설명 부족

# 02

프로젝트 목표



개발환경 및 라이선스



프로젝트 개선 및 개발 사항



# 개발환경 및 라이선스

---



**OS : Ubuntu**



**Code editor : VS Code**



**Language : Python**  
**- module : pygame**



**Collaboration Tool : Notion , Github**



**License : MIT**





# 프로젝트 개선 및 개발 사항 – 개선 사항

## 개선할 점

- ✓ 캐릭터 탈출 버그
- ✓ 보스 피격판정의 인식차이
- ✓ 하이스코어 기록 시 일반 기록과 차이가 없음
- ✓ 아이템을 상점에서만 구매가능
- ✓ 플레이타임에 비해 재화가격이 높음
- ✓ 코드 수정 및 통일 필요
  - ⇒ from 모듈 import \*

## 개선 방향

- ✓ 캐릭터 이동범위 제한기준 추가
- ✓ gameplay\_hard.py 함수 수정
- ✓ 하이스코어 기록 시 메시지를 출력하고 자동으로 기록창에 이동하도록 수정
- ✓ 플레이 중 아이템이 출현하도록 수정
- ✓ 상점 아이템 가격조정 및 코인 등장 로직 수정
- ✓ python convention에 맞게 기존 코드 수정



# 프로젝트 개선 및 개발 사항 – 개발 사항

PvP모드  
상점  
개선사항



TwoSeokTwoJoo  
(2021-2)



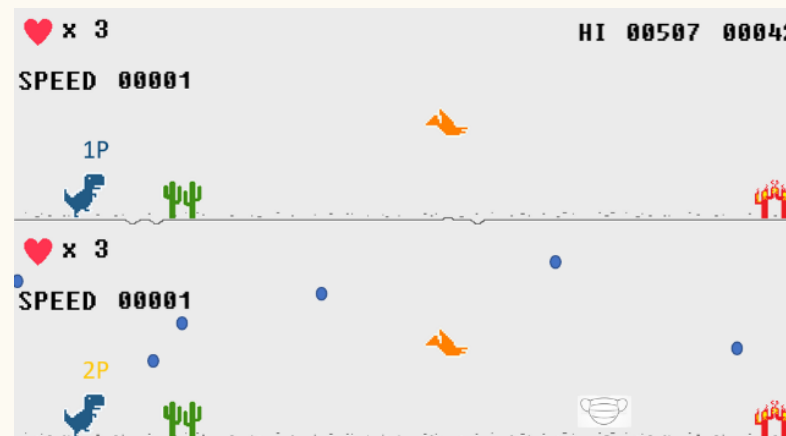
MilkDragon  
(2021-1)



JiwookKids  
(2022-1)



Story  
mode  
아이템화



< PvP T-rex >  
Let's Git It  
(2022-2)

# 03

예상 결과물



프로젝트 시스템 구조



예상 시스템 결과



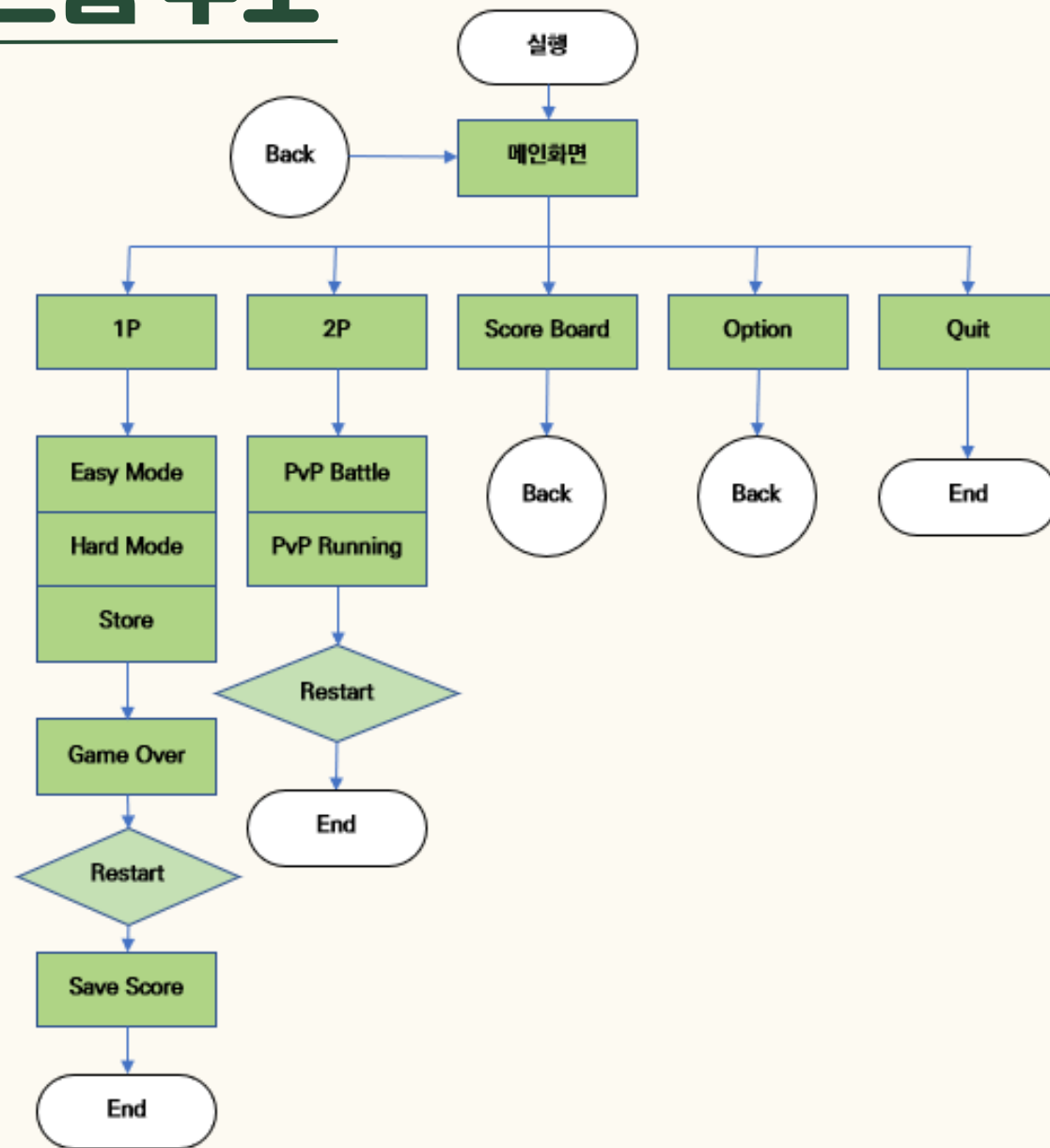
최종 결과물 및 기대효과



# 프로젝트 시스템 구조



## 프로젝트 구조

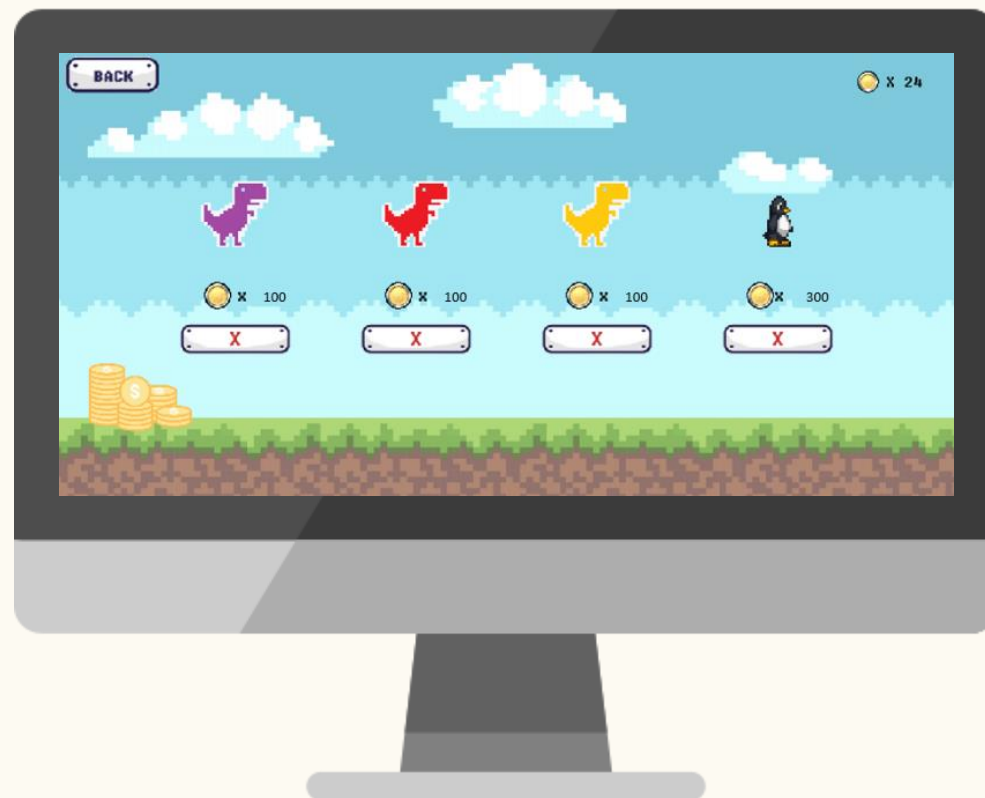


# 예상 시스템 결과

## 001 조작법 추가

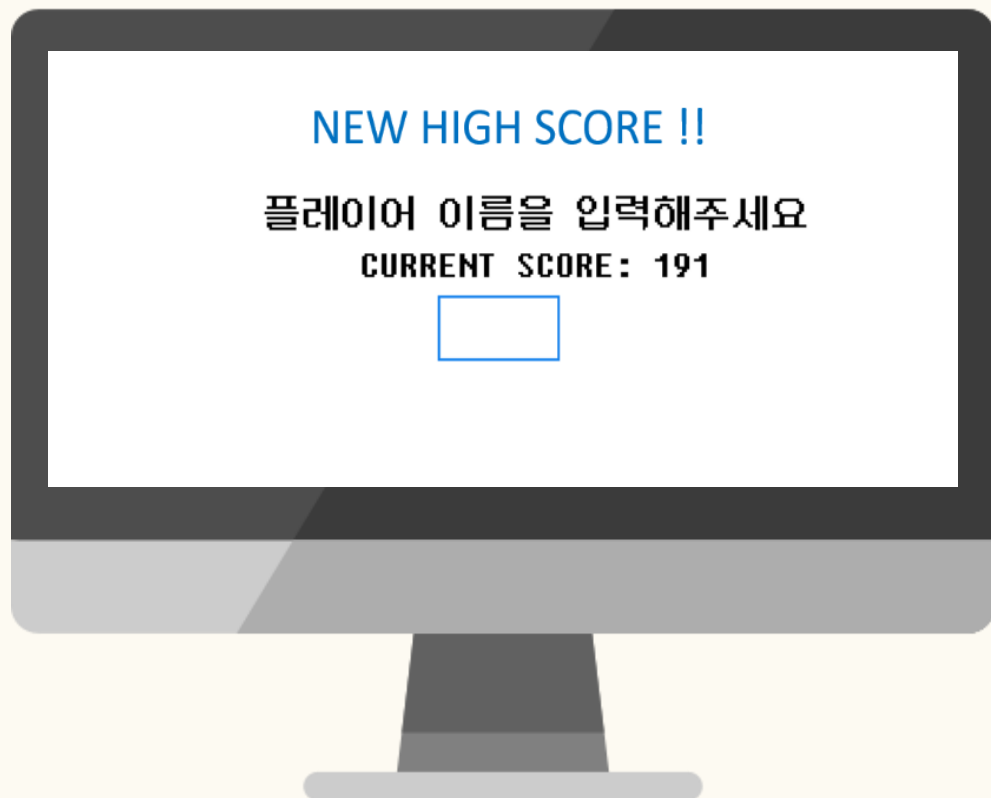


## 002 상점 코인 가격 설정

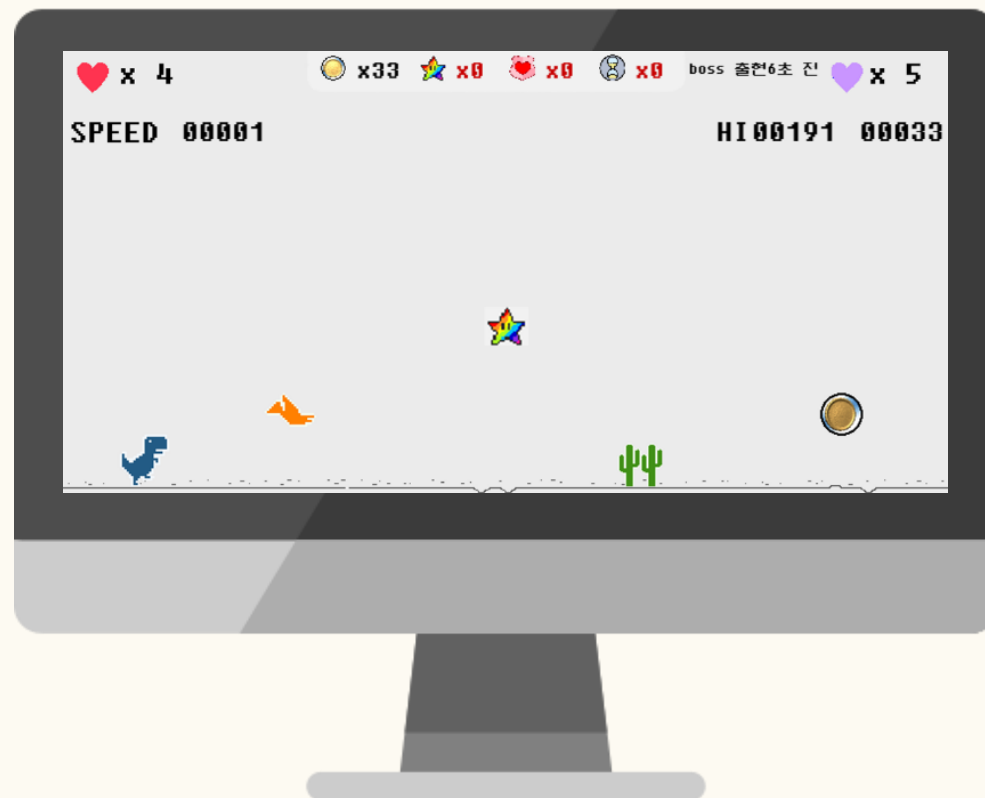


# 예상 시스템 결과

## 003 HIGH SCORE 기록

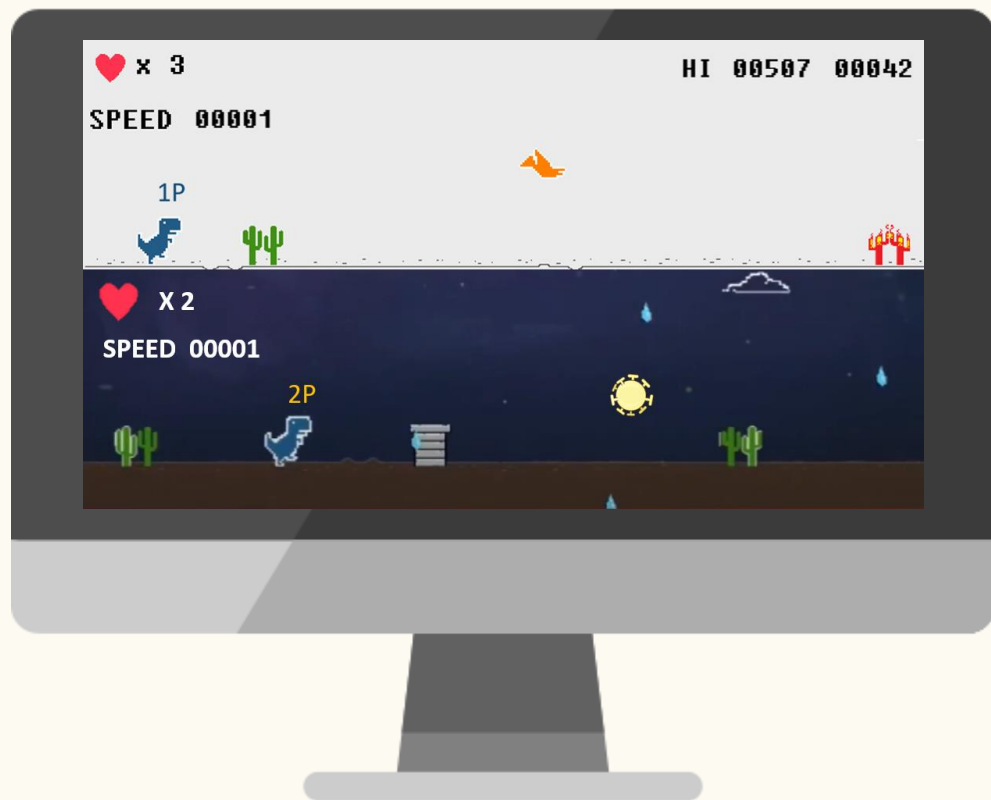


## 004 아이템 등장

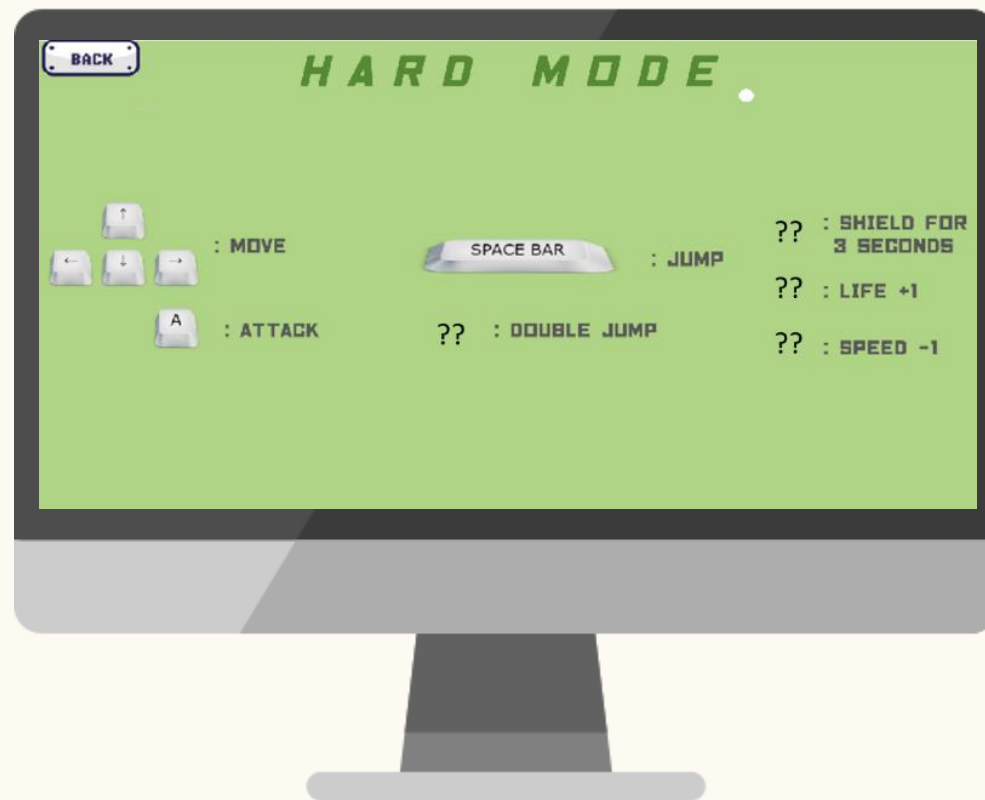


# 예상 시스템 결과

## 005 새로운 PVP 모드



## 006 게임 조작법 개선





# 최종 결과물 및 기대효과

## 001 최종 결과물

- ✓ 제안서, 중간 및 최종 보고서 및 PPT
- ✓ 시연 영상
- ✓ 개선된 프로젝트 프로그램 Open Source
- ✓ 게임 설치 및 게임 방법이 담긴 READ.md 파일

## 002 기대효과

- ✓ 기능이 개선된 게임 프로그램 생성
- ✓ Python 역량 증진
- ✓ Github 활용을 통한 협업 능력 증진
- ✓ 오픈소스 라이선스 관련 지식 습득 및 활용 역량 증진
- ✓ Python Convention을 사용한 가독성이 좋은 코드 생산 역량 증진



# 04

프로젝트 일정



역할 분담 및 타임라인



Git 운영방식



회의 및 Notion 활용방식



# 정재혁

- ✓ Play 인터페이스 수정
- ✓ 뒤로 가기
- ✓ High-Score 관리
- ✓ **아이템 구현**

# 송영철

- ✓ Option 인터페이스
- ✓ 캐릭터 화면 탈출 수정
- ✓ PVP(Battle 개선)
- ✓ 단축기 연결

**김재홍**

- ✓ 보스 오류 수정
- ✓ hard 모드 coin 관리
- ✓ PVP(Running 구현)
- ✓ 단축기 연결

## 간트 차트

[illegible]

# Git 운영방식

## ✓ PR 및 Commit 규칙

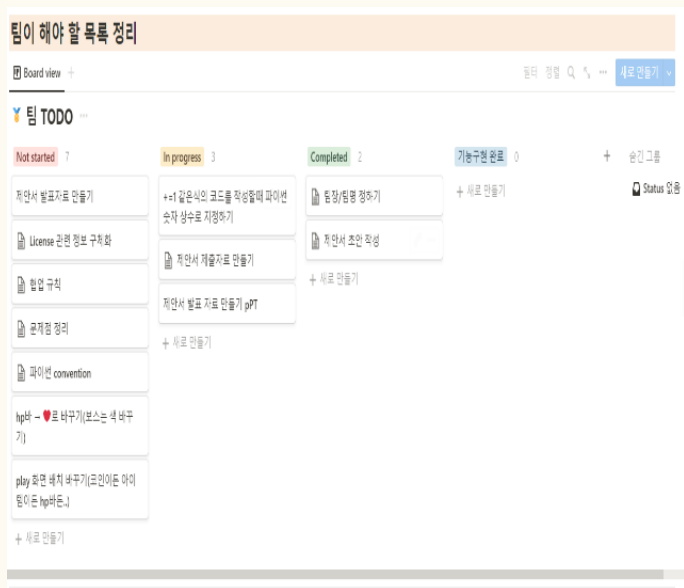
- Fork한 저장소를 각자의 local로 가져와 수정 후,  
add, commit, push 후 upstream에 Pull Request 수행
- 기능 단위의 branch 만들어 작업 수행.
- 코드 리뷰 후 문제가 없으면 merge한다.
- Commit 단위는 하나 이상의 의미를 가지지 않는다.
- commit 양식은 다음을 따른다. [날짜, 이름] (type) 설명

Ex) [22.10.11, 정재혁] (Add) Item클래스 추가

	Type	설명
1	Add : (기능)	새로운 기능 추가
2	Mod : (코드부분)	기존 코드 오류수정
3	Delete : (기능 및 코드 부분)	필요 없는 기능 제거
4	Docs : (문서)	문서 수정

# 회의 및 Notion 활용방식

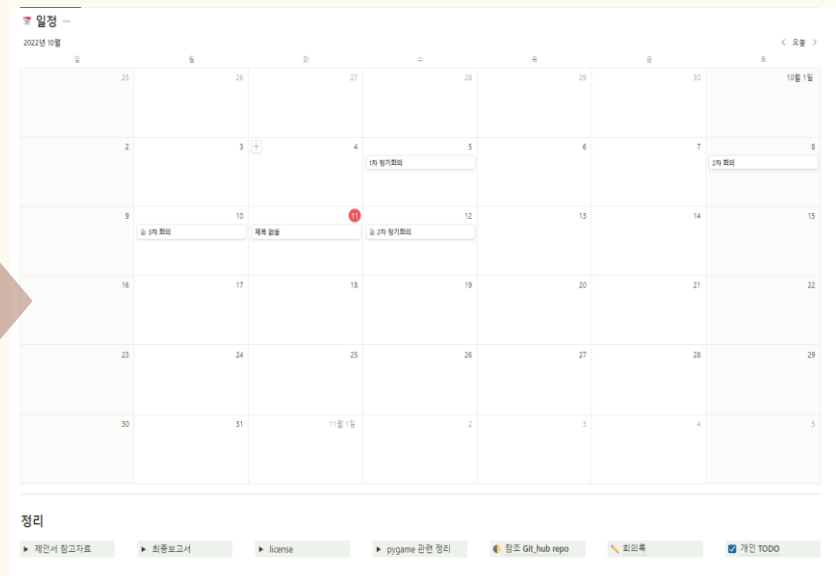
## 공유 스페이스를 활용해 팀원 모두가 수정 가능하도록 설정



전체 적인 팀 작업 관리 표기



각자의 타임 라인에 맞추어  
세부 작업 내용 정리



회의 날짜 및 일정 관리는 캘린더 활용  
회의록은 노선에 따로 정리

**감사합니다**