회의록 - OSSProj LetsGitlt

- 14주차 회의록

회의일시	2022년 11월 30일,12월 3일	작성자	김재홍				
참석자	정재혁, 김재홍, 송영철						
회의장소	대면(30일), Webex(3일)						

회의안건	1. 11월 5주차 개발 사항 공유 및 완료사항 보고 2. 12월 1주차 개발 계획
------	---

내용

1. 11월 5주차 개발 사항 공유 및 완료사항 보고

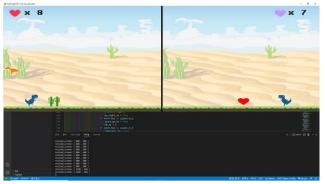
다들 가지 세금 시청 om 및 원표시청 포프												
분류	목록	담당	타임테이블									
			11월 :	3주차	11월 4	주차	11월	5주차	12월	1주차	12월	2주차
오류 수정	코드 수정	모두	완료									
	Option 인터페이스	송영철	완료									
	Play 인터페이스	정재혁	완료									
	보스 오류 수정	김재홍	완료									
	뒤로가기 버튼 생성	정재혁	완료									
기능 추가	hard 모드 coin 관리 수정	김재홍	완료									
	High-Score 관리	송영철	완료									
		송영철 (정)	완료									
		정재혁 (부)	완료									
	PVP모드 Running 구현	김재홍 (정)	완료									
		송영철 (부)	완료									
	아이템 연결 (Running Mode)	정재혁 (정)										
		김재홍 (부)										
	단축기 연결	김재홍 (부)										
		송영철 (정)										
	화면 리사이즈 수정	정재혁										
	최종 수정 및 발표	모두										

의 내 용

회

✔ [정재혁]

- (1) 화면 Resize 관련 문제 (지속):
 - 이번주 추가 기능: 3:1 비 확대 시 비율유지, 최소 창 크기 설정, PvP_battle 모드에서 키보드 R버튼을 누를 시 3:1 비율로 전환, 홈화면에서 누를 시 2:1 비율로 전환 (밑에 노란색 밑줄)
 - 현재까지 화면 Resize 기능 구현 상황:
 - ① 게임을 시작하면 2:1 비율로 (800x400) 시작한다.
 - ② 2:1비율 일 때, (800 x 400)은 최소배율로써 이 화면에서 더 줄어들지 않도록 한다.
 - ④ PvP 배틀 모드에서는 화면 창을 우측으로 늘리거나 키보드 R을 누르면 3:1 (1200x400) 비율로 변경된다.
 - ④ 배틀 모드 종료 <mark>후 홈 화면에서 키보드 R을 누르면 2:1 비율로 변경된다</mark>.
 - ⑤ 3:1배율 일 때, (1200 x 400)은 최소배율로써 이 화면에서 더 줄어들지 않도록 한다
 - ③ 화면은 <mark>현재 화면비를 유지하며 모니터의 최대너비까지 늘어난다</mark>. EX) (1920 x 960) / (1920 x 640)
 - ⑦ 화면이 커진 비율에 따라 공룡 및 장애물도 같이 커진다. (화면만 커지지 않는다.)
 - Ex) 3:1비율 플레이 사진 (전체화면의 3:1을 차지하는 모습)



Ex) 최소해상도 및 사이즈 변경 함수

Ex) R 누르면 화면 비율 변경

```
if event.type == pygame.KEYDOWN:
59
                          if event.key == pygame.K_ESCAPE:
                              return False
61 +
                       if event.key == pygame.K_r:
                             check_scr_size(799,399)
62 +
                      # 버튼 클릭했을 때 event
                      if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
                          if pygame.mouse.get_pressed() == (1, 0, 0):
67
274
                  if event.type == pygame.KEYDOWN:
275
                    if event.key == pygame.K_ESCAPE:
276
                          return False
                   if event.key == pygame.K_r:
278 +
                  pvp_check_scr_size(1200,400)
if event.type == pygame.MOUSEBUTTONDOWN:
279
                     if pygame.mouse.get_pressed() == (1, 0, 0):
281
                          x, y = event.pos
105
                              game_over = True
106
107
                          if event.type == pygame.KEYDOWN:
                            if event.key == pygame.K_r:
109 +
                                # check_scr_size(event.w, event.h)
110 +
                                 pvp_check_scr_size(1200,400)
112
                              if event.key == pygame.K_w:
                                  # 스페이스 누르는 시점에 공룡이 땅에 닿아있으면 점프한다.
```

- (2) 하드 모드 내 아이템 구성 개편 및 상점 개편
 - : 게임 배경 스킨 과 공룡 스킨 삭제
 - : 하드 모드 아이템 중 캐릭터가 무적이 되는 Super 아이템 삭제 (아래 사진에서 별 모양)
 - Ex) 인 게임 내 별 모양 아이템 삭제된 사진



변경 후



(3) 코드 정리 및 오류 해결(지속) : pvp 모드 종료 시 발생하는 오류 등

√ [송영철]

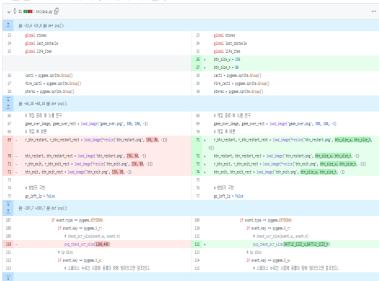
(1) Game rules 페이지 추가

: 게임에 존재하는 각종 모드별 키보드 설명 변경과 등장하는 아이템에 대한 설명 페이지 추가



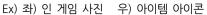


- (2) BGM추가
 - : 이전 프로젝트들에서 사용되었던 BGM들을 추가하였음
- (3) PvP 배틀 모드 코드 정리 (지속)
 - : 불필요 코드 삭제 및 상수화 진행



✔ [김재홍]

- (1) PvP 러닝모드 얼음 아이템 추가
 - : 얼음 아이템을 먹으면 상대방은 배경이 바뀌고 3초간 키보드 입력 불가







: 아이스 아이템은 키보드 이벤트를 if문 안에 넣어 구현

```
if event.type == pygame.KEYDOWN:
# 1p dino
if not is_ice_time: # 아이스 아이템 먹으면 키 콧움직임
if event.key == pygame.K_W:
# 스페이스 누르는 시점에 골름이 앞에 닿아있으면 점프한다.
if player1_dino.rect.bottom == int(DEFAULT_HEIGHT * height):
    player1_dino.is_jumping = True
    if pygame.mixer.get_init() is not None:
        jump_sound.play()
    player1_dino.movement[1] = -1 * player1_dino.jump_speed_running

if event.key == pygame.K_s:
# 아래반함키를 누르는 시점에 골름이 점프중이지 않으면 숙인다.
if not (player1_dino.is_jumping and player1_dino.is_dead):
    player1_dino.is_ducking = True

if event.key == pygame.K_a:
    go_left_1p = True

if event.key == pygame.K_d:
    go_right_1p = True

if event.key == pygame.K_LCTRL:
    space_go_1p = True
    bk_1p = 0

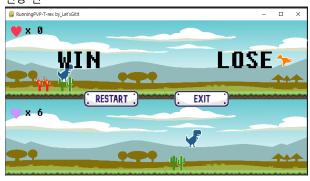
if event.key == pygame.K_TAB:
    jumpingx2_1p = True
```

__ : 비 아이템 적용 시 배경 변경



- (2) PVP 러닝모드 결과 창 변경 : 배틀 모드에 맞춰 가로로 표시되던 결과창을 러닝모드에 맞게 구현 Ex) 위) 기존 결과 창, 아래) 변경 결과 창

변경 전



변경 후



```
def disp_pvp_r_winner_loser(player1):

win = large_font.render("WIN", True, black)

lose = large_font.render("LOSE", True, black)

if not player1.is_dead:

win_height = height * 0.6

lose_height = height * 0.1

else:

win_height = height * 0.1

lose_height = height * 0.6

screen.blit( win, ((width * 0.43), win_height ))

screen.blit( lose, ((width * 0.415), lose_height ))
```

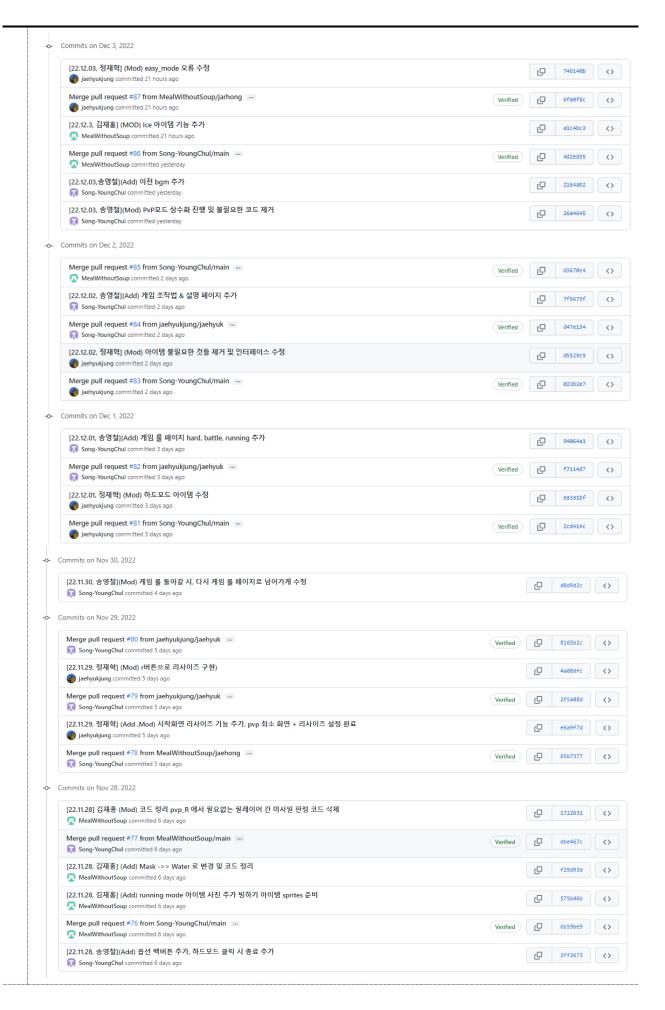
(3) PvP 러닝모드 코드 정리(지속)

: 러닝모드에서 불필요한 플레이어 간 피격판정 삭제

+) 개발 사항 PR 및 merge 완료 현황

Commits on Dec 4 2022





	 2. 12월 1주차 개발 계획 - [재혁]: 화면 resize 기능 마무리, 최종 보고서 제작 - [재홍]: 만능 물약 아이템 만들기, 러닝모드 아이템 플레이어별로 등장하도록 변경 - [영철]: 단축키 연결, Readme 파일 제작, 최종 발표자료 제작 					
결정사항	내용	진행일정				
	대면회의 진행 - 문제점 공유 및 해결	12월 7일				
	Webex 중간회의 진행 - 현황공유	12월 10일				
		•				
특이사항						