

회의록 - OSSProj LetsGitIt

- 12주차 회의록

회의일시	2022년 11월 17일, 11월 19일	작성자	송영철
참석자	정재혁, 김재홍, 송영철		
회의장소	대면(17일), Webex(19일)		

회의안건	1. 11월 3주차 개발 사항 공유 및 완료사항 보고 2. 11월 4주차 개발 계획
------	---

내용

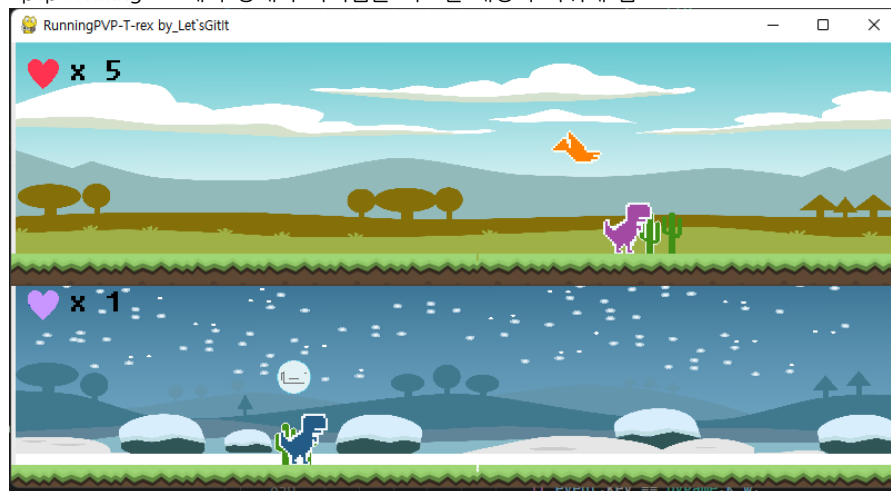
1. 11월 3주차 개발 사항 공유 및 완료사항 보고

분류	목록	담당	타임테이블				
			11월 3주차	11월 4주차	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					
	PVP모드 Battle 개선	송영철 (정)					
		정재혁 (부)					
	PVP모드 Running 구현	김재홍 (정)					
		송영철 (부)					
	아이템 연결 (Running Mode)	정재혁 (정)					
		김재홍 (부)					
	단축키 연결	김재홍					
		송영철					
	최종 수정 및 발표	모두					

✓ [정재혁]

(1) Pvp running모드 화면 2분할 전환 구현

: pvp running모드에서 상대가 아이템을 먹으면 배경이 바뀌게 됨



(2) Hard 모드 목숨 아이템 추가

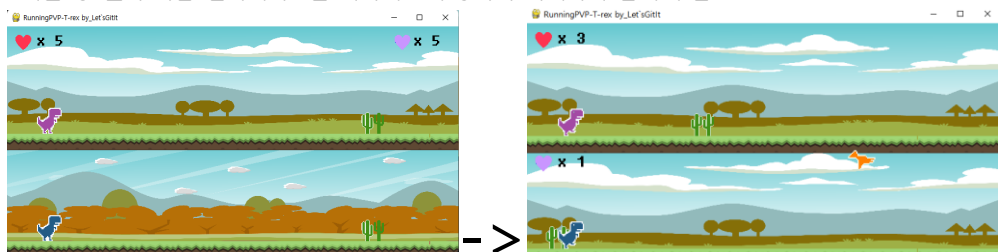
: life_item을 먹으면 아이템 창에 love-shield 아이템 개수가 늘어나고, 해당 아이템을 인게임에서 사용하면 목숨을 늘릴 수 있음



- (3) Pvp battle모드 장애물 높이 조정
: pvp battle 모드에서 장애물 등장 높이를 조절하며 UI 개선

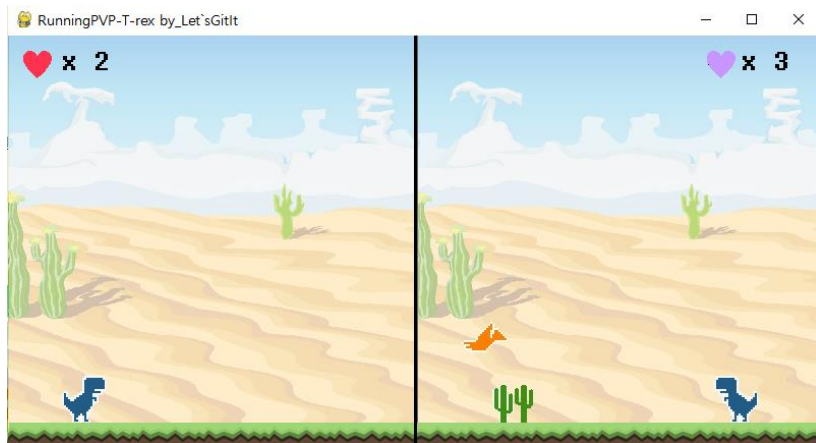


- (4) Pvp running모드 목숨 화면 인터페이스 수정
: 기존 양 옆의 목숨 인터페이스를 위아래로 수정하여 이해하기 쉽게 구현



✓ [송영철]

- (1) PvP 배틀모드 바닥 추가
: 기존 pvp 배틀모드의 바닥 부재가 있어 플레이하는데 어려움을 겪음. 바닥을 추가함으로써 사용자들이 바닥의 인식을 도움



(2) PvP 배틀모드 목숨 아이템 추가

: pvp 배틀모드에 목숨 아이템을 추가하면서 해당 아이템을 먹으면 아이템이 사라지며 목숨이 올라가게 구현



(3) High Score 페이지 제작

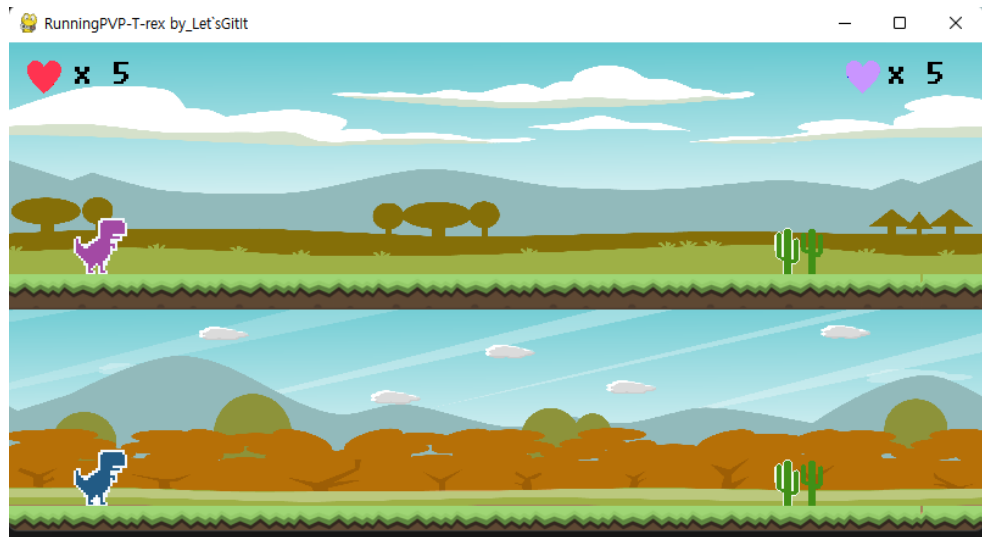
: easy, hard 모드 진행 시, 신기록 달성할 때 신기록에 대한 알림 페이지 추가



✓ [김재홍]

(1) Pvp running모드 바닥 수정

: pvp running모드 배경으로는 바닥 인식이 어려워 바닥 높이 수정함



(2) Pvp running모드 코드 상수화 진행

: 기존에 각 플레이어가 정해져 있는 위치가 있는데, 해당 위치를 상수화 시킴으로써 개발에 용이하도록 변경함

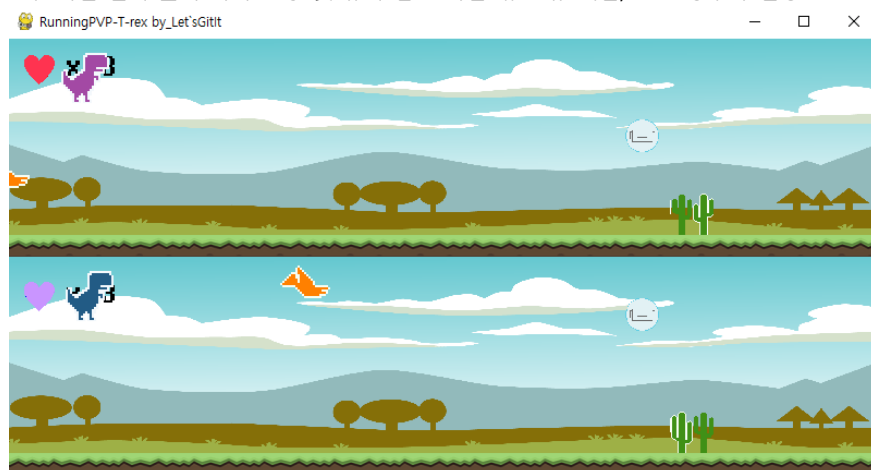
```

12 src/dino.py
3 3 # from src.setting import check_point_sound
4 4 from src.setting import width, height, screen, gravity
5 5 from src.setting import load_sprite_sheet
6 6 - from src.game_value import LIFE
7 7 - from src.game_value import #
8 8
9 9 class Dino:
10 10 def __init__(self, size=1, sizey=1, type = None, loc=-1):
11 11
12 12 @ -44,13 +44,13 @@ def __init__(self, size=1, sizey=1, type = None, loc=-1):
13 13 self.images1, self.rect1 = load_sprite_sheet('dino_ducking.png',
14 14 2, 1, 50, size, -1)
15 15
16 16 if loc == -1:
17 17 self.rect.bottom = int(0.95 * height)
18 18 + self.rect.bottom = int(DEFAULT_HEIGHT * height)
19 19 self.rect.left = width / 15
20 20 elif loc == -2:
21 21 self.rect.bottom = int(0.475 * height)
22 22 + self.rect.bottom = int(DEFAULT_HEIGHT * height)
23 23 self.rect.left = width / 15
24 24 else:
25 25 self.rect.bottom = int(0.95 * height)
26 26 + self.rect.bottom = int(DEFAULT_HEIGHT * height)
27 27 self.rect.left = width * (13 / 15)
28 28 self.image = self.images[0]
29 29 self.type = type
30 30
31 31 @ -100,8 +100,8 @@ def check_bounds(self):
32 32 if self.rect.bottom > int(0.475 * height):
33 33 self.rect.bottom = int(0.475 * height)
34 34 self.is_jumping = False
35 35
36 36 - if self.rect.bottom > int(0.95 * height):
37 37 + self.rect.bottom = int(0.95 * height)
38 38 - if self.rect.bottom > int(DEFAULT_HEIGHT * height):
39 39 + self.rect.bottom = int(DEFAULT_HEIGHT * height)
40 40 self.is_jumping = False
41 41

```

(3) Pvp running모드 오류 해결

: 두 화면 간의 높이 차이 조정 및 슈퍼 점프 화면 밖 오류 해결, 코드 상수화 진행



2. 11월 4주차 개발 계획

- [재현] : pvp running모드 황사 모드 구현
- [재홍] : pvp running모드 산성비 모드 구현
- [영철] : hard모드 종료 시 클릭 오류 수정, easy모드 마무리 작업 진행, easy, hard모드 코드 상수화 진행

	내용	진행일정
결정사항	대면회의 진행 - 문제점 공유 및 해결	11월 16일
	Webex 중간회의 진행 - 현황공유	11월 19일

특이사항	
------	--