

# 오픈소스SW 과제 중심수업 1주차

2023036535 이동엽

<https://github.com/Dksoei/osw/tree/main>

1.학번 이름이 나오도록 변경

```
pygame.display.set_caption('2023036535_이동엽')
```

2.게임 오버 글 변경

```
showTextScreen('Over :(')
```

3. 텍스트 컬러 노란색으로 변경

```
TEXTCOLOR = YELLOW  
TEXTSHADOWCOLOR = YELLOW
```

4.일시정지 문구 변경

```
showTextScreen('Get a rest!')
```

5.문구 변경

```
pressKeySurf, pressKeyRect = makeTextObjs('Press any key to play!pause key is p', BASICFONT, TEXTCOLOR)
```

6.게임 경과 시간 초 단위로 표시

```
elapsedTime = int(time.time() - startTime) # 게임 경과 시간
```

```
drawElapsedTime(elapsedTime) # 경과 시간 표시
```

drawElapsedTime 함수가 새로 추가되어 elapsedTime 값을 화면에 출력

```
def drawElapsedTime(elapsedTime):  
    # Render the elapsed time text  
    elapsedTimeSurf = BASICFONT.render(f'Play Time: {elapsedTime} sec', True, TEXTCOLOR)  
    elapsedTimeRect = elapsedTimeSurf.get_rect()  
    elapsedTimeRect.topleft = (20, 20) # 위치를 상단 왼쪽으로 설정  
    DISPLAYSURF.blit(elapsedTimeSurf, elapsedTimeRect)
```

7. 배경음악 무작위 재생

```

while True: # game loop
    background_music_files = ['Hover.mp3', 'Platform_9.mp3', 'Our_Lives_Past.mp3']
    selected_music = random.choice(background_music_files) # 무작위로 음악 파일 선택
    pygame.mixer.music.load(selected_music)

```

main함수에 random.choice() 사용해서 3개 중 무작위 음악 파일 선택

8.

색상 추가

```

ORANGE      = (255, 165,  0) # 새 색상 정의
LIGHTORANGE = (255, 200,  0) # 새 색상 정의
CYAN        = (  0, 255, 255) # 새 색상 정의
LIGHTCYAN   = (100, 255, 255) # 새 색상 정의
PURPLE      = (128,  0, 128) # 새 색상 정의
LIGHTPURPLE = (200, 100, 255) # 새 색상 정의

```

블록별 고유 색상 지정

```

COLORS = {
    'S': GREEN,
    'Z': RED,
    'J': BLUE,
    'L': ORANGE,
    'I': CYAN,
    'O': YELLOW,
    'T': PURPLE
}

LIGHTCOLORS = {
    'S': LIGHTGREEN,
    'Z': LIGHTRED,
    'J': LIGHTBLUE,
    'L': LIGHTORANGE,
    'I': LIGHTCYAN,
    'O': LIGHTYELLOW,
    'T': LIGHTPURPLE
}

```

getNewPiece함수에서 고유색상 지정

```

'color': COLORS[shape]} # 고유 색상 지정

```

drawBox 함수에서 LIGHTCOLORS도 사용하기때문에 추가했다.