

1. 현재 테트리스 게임의 배경음악을 주어진 3개의 음악 중 1개가 재생되도록 수정
주어진 3개 음악 중 1개인 'Honer.mp3'를 선택하여 재생하는 코드를 넣었습니다.

```
pygame.mixer.music.load('Honer.mp3')
```

```
pygame.mixer.music.play(-1, 0.0)
```

➔ 음악 로드 후 재생

2. 상태창 이름을 학번_이름 으로 수정

```
pygame.display.set_caption('2022037492 KIMAYOUNG')
```

괄호 안 " 속 글자 변경 -> 상태창 이름 변경

3. 게임시작화면의 문구를 MY TETRIS으로 변경

```
showTextScreen('MY TETRIS')
```

괄호 안 " 속 글자 변경 -> 시작화면 문구 변경

4. 게임시작화면의 문구 및 배경색을 노란색으로 변경

```
TEXTCOLOR = YELLOW
```

흰색에서 노란색으로 변경

5. 게임 경과 시간을 초 단위로 표시 (새 게임 시작시 0으로 초기화 되어야 함)

```
def drawElapsedTime():
```

```
    elapsedTime = int(time.time() - startTime)
```

```
    elapsedTimeSurf = BASICFONT.render(f'Play Time: {elapsedTime} sec', True, TEXTCOLOR)
```

```
    elapsedTimeRect = elapsedTimeSurf.get_rect()
```

```
    elapsedTimeRect.topleft = (WINDOWWIDTH - 150, 80)
```

```
    DISPLAYSURF.blit(elapsedTimeSurf, elapsedTimeRect)
```

플레이 타임 표시 함수 추가

6. 7개의 블록이 각각 고유의 색을 갖도록 코드를 수정하거나 추가

```
WHITE = (255, 255, 255)
```

```
GRAY = (185, 185, 185)
```

```
BLACK = (0, 0, 0)
```

```
RED = (155, 0, 0)
```

```
LIGHTRED = (175, 20, 20)
```

```
GREEN = (0, 155, 0)
```

```
LIGHTGREEN = (20, 175, 20)
```

```
BLUE = (0, 0, 155)
```

```
LIGHTBLUE = (20, 20, 175)
```

```
YELLOW = (155, 155, 0)
```

```
LIGHTYELLOW = (175, 175, 20)
```

```
BORDERCOLOR = BLUE
BGCOLOR = BLACK
TEXTCOLOR = YELLOW
TEXTSHADOWCOLOR = GRAY
COLORS = {
    'S': (GREEN, GREEN),
    'Z': (RED, RED),
    'J': (BLUE, BLUE),
    'L': (YELLOW, YELLOW),
    'I': (WHITE, WHITE),
    'O': (LIGHTGREEN, LIGHTGREEN),
    'T': (LIGHTBLUE, LIGHTBLUE)
```

색상 정의 후 블록별로 색상 임의 지정하였습니다. 또한 `getNewPiece` 함수 정의하였습니다. 그리고 연결되는 `drawBox` 코드에서 색상 관련 수정했습니다.

* 호출 순서 및 호출 조건

색이랑 글자 프로토타입, 그리고 노래가 먼저 호출되며 시작창이 뜨고, 설정대로 아무 키나 누르면 게임 화면 들어가져서 게임 작동을 하게 하는 나머지 함수들이 작동합니다. 그 때 이제 p키를 주면 정지 화면이 뜨고, 게임 종료되면 Over :) 화면이 뜨게 됩니다.

<https://github.com/EHYONGI/osw-tetromino.git>