

# 2019.12.02. 월요일 회의록



1. 시간 :17:00~18:57
2. 장소: 형남공학관 424호
3. 전원 참석함

## 회의내용:

-벽돌을 어떻게 올라탈 수 있을지 고민하다가 점프함수를 수정하였음.

object의 각각의 점프지점의 발밑에 0이라는 벽돌이 있으면 위에 object를 그림. 오른쪽 점프의 각지점은 다음과 같다.

```
—  
— —  
— — —
```

-벽돌을 부수는 함수를 정의함/ object가 위로 점프를 하였을 때 위에 벽돌이 있으면 그 좌표를 '1'로 바꾸고 그 곳은 벽돌이 사라지도록 함.

여기서 위로점프는 위로 3칸 움직이고 다시 내려 오도록한다.

-별을 먹으면 사라지고 star에 카운트 되도록 구현함./

tempstage로 맵을 카피하여 object가 별이 있는 이차원배열에 도달하면

그 곳을 '1'로 바꾸고 star에 카운트함.