

[여기에 입력]

프로그래밍 기초 게임 프로젝트

Earthworm Game

2019. 12.. 2 (월) 회의록

1. 시간 : 3:20 ~ 4:30
2. 장소 : 문화관 406호
3. 참석자 : 이해준/ 박현수 / 안세현

<회의 내용>

1. 게임 실행 최종 점검

- A. 게임의 오류 없는 실행을 위해 반복적으로 수행하며 점검과정을 거침
- B. 구현하고자 목표했던 기능을 체크 리스트로 만들어 최종 확인.
 - 알맞은 맵 사이즈 정의로 벽에 부딪히면 종료
 - 지렁이의 몸통에 부딪히면 종료
 - 난이도(속도) 조절
 - 먹이 생성 알고리즘 구현
 - 일정 개수 이상의 먹이를 먹으면 속도가 빨라지도록 하기
 - 속도에 따라 점수 획득 폭 달리 하기
 - 파일 입출력으로 게임 실행 후 최고 점수 기록하기
 - 게임의 전체적인 UI 보기 좋게 다듬기

2. 발표 자료 준비

- A. 발표 자료에 포함되어야 하는 내용을 숙지한 후 각자 생각해오기로 함.

[여기에 입력]

프로그래밍 기초 게임 프로젝트



2019. 12. 5(목) 회의록

1. 시간 : 4 :00 – 8:00
2. 장소 : 형남공학관 522호 / 문화관 406호
3. 참석자 : 이해준 / 박현수 / 안세현

<회의 내용>

1. 발표 자료 ppt 만들기

A. 발표 자료 내용의 충실성을 위해 서로 이야기 하면서 발표자료를 제작하였음. 발표 자료를 제작 과정에서 프로젝트의 시작부터 끝까지의 구현과 협력 과정을 되짚어 볼 수 있었고 끝내 프로젝트의 완성을 확인함.

2. 발표 동영상 촬영

B. 컴퓨터 화면 상에서 녹화를 하여 콘솔 창 실행화면을 자세하게 보여드리고 싶어 시도하였으나 계속되는 오류로 결국 핸드폰으로 실행 화면을 녹화하여 아쉬움이 남았음.

