

Winter Season Mini Project

Team A 신경민, 이상엽, 조민준, 최재훈 +

Index

- + 🎮 Winter Season Mini Project란?
- + 🎮 프로젝트 준비과정
- + 🎮 프로젝트 진행과정
- + 🎮 결과 시연 및 문제점
- + 🎮 느낀점

Winter Season Mini Project란?

+ Winter Season Mini Project


+ CMD의 첫 번째 활동으로 3월의 본격적인 활동 전 기본적으로 필요한 협업에 대한 기초를 다지는 프로젝트이다.

Winter Season Mini Project란?

+ 프로젝트 목표

- + 📖 다수와 함께 프로젝트를 진행해보자.
- + 📖 VCS를 프로젝트에 접목시켜보자.
- + 📖 하나의 프로젝트를 기획과 정리까지 완벽히 수행해보자.

프로젝트 준비과정

**CMD : Code Master Draft**
Personal Develop Teams.
Korea, Daejeon tcmdofficial@gmail.com

Repositories 5 Packages People 9 Teams 2 Projects Settings

Find a repository... Type: All Language: All Customize pins New


StarterSeason_Winter_Team_A
2021 CMD Starter Season < Winter Mini Project Team A >
C 0 2 0 0 Updated now

StarterSeason_Winter_Team_B
2021 CMD Starter Season < Winter Mini Project Team B >
C 1 0 0 0 Updated 4 hours ago

CMD_Working-Plan
This repository roles of explaining every activity in CMD.
Python 0 0 0 0 Updated yesterday

Daily_Algorithm
This Repo is intended to post what you have studied while doing algorithm studies every day.
Python 2 0 0 0 Updated 2 days ago

Top languages
Python C

People 9 >

Invite someone

README.md

StarterSeason Winter Mini PTJ_A

프로젝트 개요

1. 프로젝트 목표 ▼

- 다수와 함께 프로젝트를 진행해보자.
- git과 github같은 VCS를 프로젝트에 적용시켜 보자
- 하나의 프로젝트를 기획부터 정리까지 완벽히 수행해보자

2. 프로젝트 운영 방식

- 팀원 9명을 2개 팀으로 분할하여 진행한다
- 해당 프로젝트는 각 팀별로 팀리더를 뽑아야 한다.
- 팀리더는 전체적인 프로젝트 일정관리 및 README 문서 작성등의 부가적인 업무를 항상 고려해야 한다.
- 프로젝트 진행상황은 해당 문서에 기록한다.
- 프로젝트 시작 전 Extra Rule을 작성하고 시작한다.
- 프로젝트의 일정 및 작업진척도는 각 팀의 멤버들의 협의에 의해 결정된다.
- 프로젝트의 마감일정은 1월 31일이고 마감기한은 전체회의에 의해 변동될 수 있다.

3. 비교

- 기존기획에 각 팀을 오복과 테트리스로 나누어서 진행하려 했으나 프로젝트 목적대비 소요 시간이 너무 길 것 같아 오복의 주제만을 가지고 진행하겠습니다. 이점 양해 바랍니다.
- 기본적으로 제공되는 파일들은 기본 틀일 뿐, 언제든지 변경가능하단 점 인지하시길 바랍니다.

프로젝트 진행과정

VCS :   git

Skills : 

프로젝트 진행과정

- Schedule -

- 📍 첫 번째 미팅 (21.01.24. 3PM)
- 📍 기능별 개발기한 (21.01.29. 12PM)
- 📍 두 번째 미팅 (21.01.30. 4PM)
- 📍 결과 발표 및 시연회 (21.02.05. 3PM)

프로젝트 진행과정

Project Progress

- 21.01.18.
| StarterSeason Winter Mini PTJ 전체 회의 및 프로젝트 설명
- 21.01.24.
| 프로그램 구성, 역할 분담 회의
- 21.01.29.
| 말은 부분 기능개발 완료기한
- 21.01.31.
| 최종 회의 및 유닛별 마무리작업
- 21.02.05.
| 결과발표 및 시연

Extra Rule

1. Code Style Convention

- 반복 변수 `ij,k,...` 사용.
- 일반 변수는 용도에 따른 직역된 이름 사용.
- 숫자 변수는 `num`(_용도를 나타내는) 이름 사용.
- 함수명은 깃 헵 올라가 있는 이름 그대로 사용.
- 함수에 대한 간단한 설명 주석 달기.

2. Project Schedule

- first meeting (21.01.24. 3PM)
- code uproad (21.01.29. 자정)
- second meeting (21.01.30. 7PM)

3. Etc..

- 회의 시간, 업로드 기한 준수.
- 단톡, 디코, 깃헵 사용하여 서로 돕기.
- 개발에 대한 수정사항 및 요청은 Issue를 통해서 요구하기.

4. To do..

- 조민준 : 승패 결정짓는 함수
- 이상엽 : 바둑판 그리는 함수
- 최재훈 : 방향키 움직이는 함수
- 신경민 : 돌 놓는 함수

프로젝트 진행과정

Filters ▾

🔍 is:issue is:closed

🏷️ Labels 9

📌 Milestones 0

New issue

✕ Clear current search query, filters, and sorts

☐ ⓘ 0 Open ✓ 1 Closed

Author ▾ Label ▾ Projects ▾ Milestones ▾ Assignee ▾ Sort ▾

☐ 🔄 수정 요청 건의사항

#1 by skm0619 was closed 2 days ago

💬 4

프로젝트 진행과정

Closed

skm0619 opened this issue 2 days ago · 4 comments



skm0619 commented 2 days ago

Member



...

x축 좌우 이동이 + - 2씩 이동하는데 현재 b조의 바둑판 맵 함수를 적용하고 보니 +-1로 수정해야 할 것 같습니다



JH9892 commented 2 days ago

Member



...

x축 좌우 이동이 + - 2씩 이동하는데 현재 b조의 바둑판 맵 함수를 적용하고 보니 +-1로 수정해야 할 것 같습니다
그건 우리조 바둑판 크기에 따라 조정하는거라 맵구현이 되면 수정하면 될 것 같습니다.



skm0619 commented 2 days ago

Member

Author



...

아 잘못달았다. b조꺼 적용이 아니라 우리꺼 적용해봤는데 1로 값 수정해야 맞게 움직여음



JH9892 commented 2 days ago

Member



...

아 잘못달았다. b조꺼 적용이 아니라 우리꺼 적용해봤는데 1로 값 수정해야 맞게 움직여음
A조 map이 안올라와있는데 어떻게 1로 수정해야 맞게 움직인다는걸 알죠?



JH9892 commented 2 days ago

Member



...

요청사항 파악 후 수정완료하였습니다!



JH9892 closed this 2 days ago

사전 전처리 관련 문의사항



JH9892

4 days ago

오목 프로젝트 개발진행도중 사전전처리에 관한 필요성을 느끼고 건의합니다.

헤더파일에 포함되어 있는 내용은 아래와 같습니다.

```
# ifndef OMOK_H
# define OMOK_H
// Import Header file
# include <stdio.h>
# include <stdlib.h>
# include <conio.h>
# include <windows.h>

// Custom Function Declaration
void game_control(void);
void gotoxy();
void show_stone();
void move_position();
void show_map();
// etc...

# endif
```

여기에 전처리를 통하여 기본적인 정의를 해주면 좋을 것 같습니다. 세부 내용은 아래와 같습니다.

```
// Pre-definition keywords
# define MAX_Scale 19 // 바둑판의 크기 지정 (기본 바둑판 크기가 19X19 size )
# define paint_B printf("o") // 흑돌 출력문
# define paint_W printf("●") // 백돌 출력문
# define W 2 // 백돌 길이
# define B 1 // 흑돌 길이
```

해당 건의사항에 대해 어떤의견이 있는지 회신 부탁드립니다! 팀장께서는 결정부탁드리겠습니다. :)

Show earlier comments



sangyeop910 3 days ago

네 알겠습니다



...



cood5199 3 days ago

좋습니다~

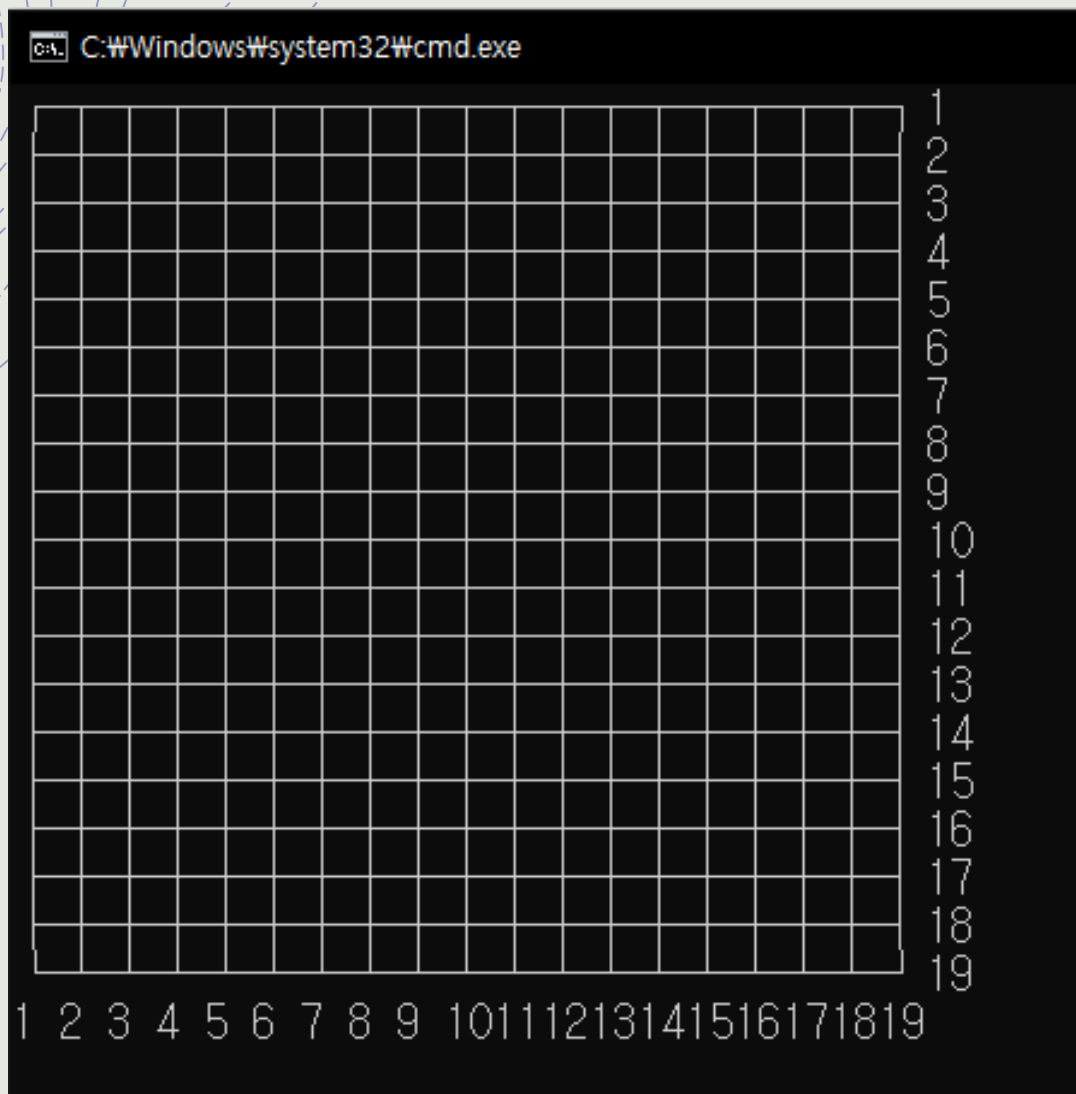


...

결과시연 / 문제점

```
Starter Season_Winter_Team A
------(Omok Game Rule)-----
* 같은 색의 돌을 가로, 세로, 대각선으로 5개를 놓으면 승리
* 선공이 흑돌
* 키보드 방향키로 움직이고 스페이스바로 돌을 놓을 수 있습니다.
-----
1. Game start
2. Exit
-----
input :
```

결과시연 / 문제점



결과시연 / 문제점

- 프로젝트에 따른 **개발 기한 선정이 불안정**했다.
- Github의 **Issue, Discussion, Pull Request**의 활용이 **저조**했다.
- 협업과정에서 Kakako Talk, Discord, Github등 **연락망의 구분이 필요**함을 느꼈다.

느낀점

이상엽 : C언어에 대한 지식과 협업에 기초되는 VCS 활용에 대한 연습 및 경험의 필요성을 느낌.

최재훈 : 프로젝트 목적에 따라 VCS(git)를 협업에 접목시켜 진행하였기에 생각이상으로 만족스러웠음.

조민준 : 협업의 진행방식과 VCS(git)의 사용법을 익힐 수 있었다.
프로젝트 성공에 따른 성취감과 구성원으로써 책임감을 느낄 수 있었다.

신경민 : 협업에 대한 자세와 진행방식, Github의 다양한 기능들을 알게 되는 기회였으며 본인에게 부족한 부분을 파악하게 됨.



Thank you.

Team A : 신경민, 이상엽, 조민준, 최재훈

For C.M.D.