

# OSSP 주간보고서

이번주  
주요 내용

1. Base code 변경, 코드 분석, 오류 발견 및 해결
2. UI 수정
3. 상점시스템 구축 및 attack mode 구현

교과목명

오픈소스 소프트웨어 프로그래밍

담당교수

김동호 교수님

과제명

12주차 주간보고서

팀명

팔빈수

일자

5.12, 5.14

시간

15:00, 13:00

장소

WebEx

내용

교수님 피드백에 따라 base code를 17woljang 팀의 TetrisKingdom으로 변경함

## <진행상황>

윤상우

- TK 오류코드 찾기
- 재화시스템 구축
  - base code 교체로 인하여 다시 gold 개체 생성
  - 판마다 생성되는 s\_gold를 추가하는 함수 추가
- 상점 시스템 구축
  - shop button과 shop 창으로 넘어가는 함수 생성
  - 아이템을 구입하면 shop의 gold가 차감되는 함수 생성



안수빈

- TK code에 맞게 UI 수정 및 설정
  - 콤보 이미지 재설정



-리더보드 옆 도전과제 확인할 수 있는 아이콘



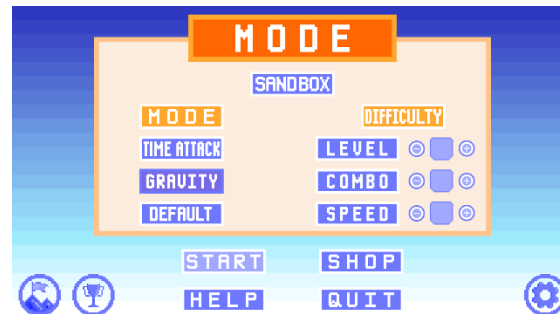
-mode 창 재구성

: single, pvp, sandbox 모드로 구성

Mode창에서도 기본옵션(start, shop 등)을 이용할 수 있도록 설정

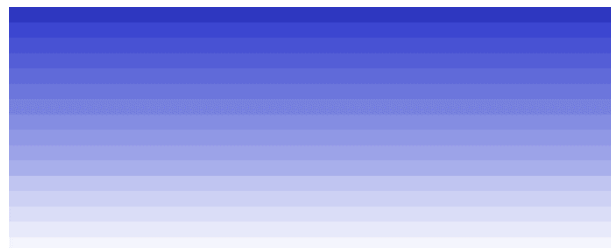


Sandbox모드 내에서 여러 옵션을 지정할 수 있는 창 생성



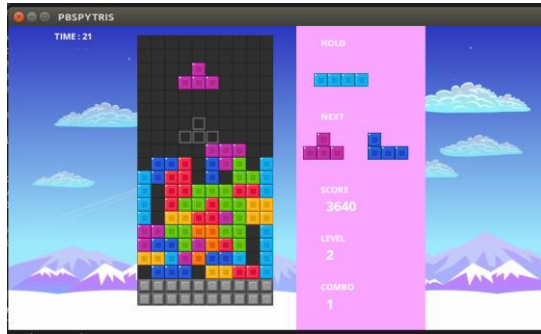
-화소 축소

: Background (화소 축소), Background\_game (화소 축소 및 PBSPYTRIS 로고 축소)



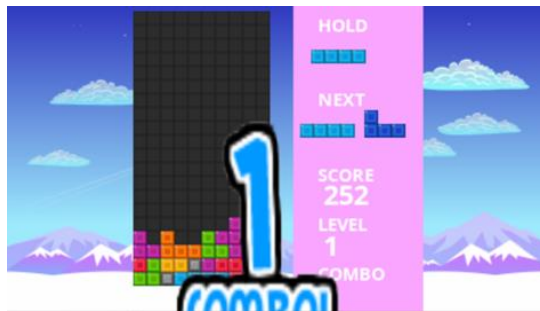
박신영

- ♦ TK 오류 코드 찾기, combo error 수정
- ♦ attack\_mode 구현
  - attack\_time(30 초) 내에 콤보를 만들지 않으면 맨 밑줄부터 장애물 블록 줄이 생성됨
  - 장애물 블록 줄이 생성되거나 콤보를 만들면 attack\_time 이 초기화됨 (30 초의 시간이 다시 주어짐)



## <논의사항>

1. UI 크기가 바뀌어도 폰트 크기와 콤보 이미지는 바뀌지 않는 에러 발견  
(수정 담당: 안수빈)



2. 항상 생기던 png 파일 변환 오류: ICCP error  
-> UI 간편화를 통해 더 이상 생기지 않음을 확인하였음.

## <다음주에 진행할 사항>

윤상우

- ◆ 아이템 함수 생성
- ◆ 상점 시스템과 UI 연결

안수빈

- ◆ 창에 맞게 UI 비율 및 위치 조정
- ◆ UI png 파일들을 pbspytris code 수정을 통해 연결 작업

박신영

- ◆ 샌드박스 모드 구현