|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **OSSProj 주간보고서** | | | | | |
| 이번 주  주요 내용 | * 피드백을 반영한 수정 * 하드모드 & 속도 조절 기능 구현 | | | | |
| **교과목명** | 오픈소스 소프트웨어 프로젝트 | | | **담당교수** | 김동호 교수님 |
| **과제명** | 오픈소스를 활용한 테트리스 기능 개발 | | | **팀명** | DoitDoit |
| **회의일자** | 11/10  11/13 | **시간** | 15:00 – 17:00 | **장소** | 아리수, Webex |
| **내용** | **1. 수정 요구사항 개선**  \* 수정 요구 사항이었던 변수들을 다른 사람들이 이해하고 수정하기 쉽도록 별도의 파이썬 파일을 만들어 분류 작업 진행 중    **2. 구현 완료된 기능 검토 & 수정**  1) 구현 완료된 피버타임 수정    - 기존: 피버타임 발생 시, 폭탄 이미지가 지속적으로 나타남 🡪 게임에 방해가 되므로 삭제  - 수정: 피버타임이 얼마나 남았는지 유저가 직관적으로 알 수 있도록 타이머 bar 추가  - 추가 고려 사항: 타이머 bar를 적절한 위치로 배치할 계획  2) 구현 완료된 aws 기능 수정    - 기존: aws의 모든 기록을 보여주는 문제점 발견  - 수정: count함수를 추가하여 최대 3등까지의 기록을 보여주도록 수정  **3. 하드 모드 구현**  1) 지난주 회의록에서 예상했던 화면과 동일하게 구현 완료  2) 게임을 진행해본 결과, 장애물이 하나인 것보다 두개일 때 시야 방해에 효과적    : 특정 조건에서, 시야를 방해하는 장애물 등장 화면  3) 추가 고려 사항  - 장애물이 등장하는 조건 정하기  - 현재 시야를 방해하는 장애물이 깜빡이도록 구현되어 있는데, 깜빡이는 간격을 더 길게 늘이거나 깜빡이지 않고 시야만 가릴 수 있도록 하는 방안 고려  - 장애물 기능 이외에 게임 난이도를 높일 수 있는 기능을 추가할 필요가 있을 경우 추가하는 방안 고려  **4. 모드별 게임 시작 전 속도 조절 페이지 구현**  1) 모드를 선택하고 게임이 시작되기 전 속도 조절 페이지 구현 완료  2) 위, 아래 방향키를 통해 0~9까지의 범위에서 초기 속도(difficulty)를 조절하여 선택 가능  3) 초기 속도 선택 후, 스페이스바를 누르면 코드 변수 speed\_change에 따라 게임 초기 속도가 결정되고 게임이 시작됨    : 속도 조절 페이지와 기능 구현 완료 화면  4) 아래 사진에서 보이는 것처럼, 최소 숫자인 0에서는 속도를 증가하는 위쪽 화살표만, 최대 숫자인 9에서는 속도를 낮출 수 있는 아래쪽 화살표만 나타남 🡪 유저가 최소, 최대 숫자임을 인지할 수 있도록 구현    5) 발견된 이슈  - 게임이 종료된 후 메인 페이지로 돌아가 게임을 새로 시작할 때, difficulty가 새로 0에서 시작하는 것이 아닌 이전에 설정했던 difficulty로 저장되어 있는 오류 발견 🡪 게임 루프에서 K\_RETURN마다 초기 변수들을 다시 초기화해줄 때 difficulty 변수 또한 초기화해주도록 함으로써 오류 수정 완료  - 같은 맥락으로, Difficulty page에서 esc 키를 통해 이전화면(Mode page)로 돌아가도 difficulty가 저장되어 있음 🡪 Mode page에 돌아가면 difficulty=0이 되도록 초기화하여 오류 수정 완료  **5. 협업 규칙**  - 이전까지의 git 사용 방안: 프로젝트 초반에는 타임라인에 맞추어 aws 연동과 피버타임 수정에 대해서만 구현하고 나머지 기능들은 구상하는 단계였기 때문에 충돌 발생 문제가 없었지만 여러 기능이 함께 구현되면서 충돌이 발생  - 변경된 git 사용 방안: 실습 시간에 배운 git 사용법대로 open request 후 충돌 발생 시 팀원들과의 논의 후 수정 과정을 거쳐 merge하는 방안 채택  - 팀원들 전체에 merge 권한을 부여함  **6. 다음주 진행 예정 사항**  1) 구현이 완료된 기능 지속적 검토&수정  2) 하드 모드 구현 완성  3) 아이템 모드 구상  ITEM  : 아이템 모드 예상 화면) 화면 우측 ITEM 칸에 아이템을 구현할 계획  - 아이템 종류가 조건에 따라 랜덤으로 생성되고 아이템 보드에 아이템(이미지)이 삽입됨  - Z키를 통해 아이템을 사용 가능  - 인벤토리에는 아이템을 최대 3개까지 저장 가능하며, 인벤토리가 가득 찬 경우 아이템을 추가 획득할 수 없도록 구현할 예정 | | | | |